



Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Sara Joana Soares da Silva Machado

**Intertextualidade endo e exoliterária em
Fullmetal Alchemist de Hiromu Arakawa:
A reescrita de modelos e materiais narrativos
e discursivos da Banda Desenhada
Literatura e da História Ocidental num *manga***

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Mediação Cultural e Literária

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professora Doutora Maria Cristina Daniel Álvares

Outubro de 2016

Agradecimentos

Uma dissertação de mestrado não é um trabalho para ser tido de ânimo leve, é algo que requer muita dedicação, muito tempo e muito esforço. E, sendo assim, um trabalho deste calibre é impossível de ser realizado individualmente, pelo que é necessário reconhecer as pessoas que estiveram comigo nesta jornada, dando o seu apoio de forma mais ou menos direta.

Em primeiro lugar, agradeço à minha orientadora, a Professora Doutora Maria Cristina Daniel Álvares, por todo o apoio e por me ter guiado neste caminho, mostrando-se disponível para esclarecer dúvidas e dar as suas sugestões para que a dissertação pudesse ser feita com a maior correção e rigor. Agradeço, também, aos professores do Mestrado em Mediação Cultural e Literária pelos conhecimentos fornecidos durante o meu percurso académico que me foram muito úteis para a realização desta dissertação.

Em segundo lugar, quero agradecer ao meu marido, Tito Machado, o meu porto seguro, e o meu maior fã, por todo o apoio incondicional, por me incentivar a seguir em frente, e por acreditar em mim mesmo quando eu duvido das minhas capacidades. Agradeço também à minha sogra, Arlete Sousa, por ter sido uma verdadeira mãe nos últimos anos. Sem o seu apoio não conseguiria concluir esta etapa da minha vida.

Também quero dar um agradecimento especial ao meu irmão Diego e à minha cunhada Liliana, por estarem sempre disponíveis para mim, sempre dispostos a incentivar-me, e capazes de dizer a coisa certa na hora certa sempre. Agradeço, também, o meu irmão João, que, apesar de não ter estado comigo durante todo o percurso, foi essencial nesta última fase da minha jornada.

Finalmente, quero agradecer a todas as pessoas que fizeram parte da minha vida durante estes anos em que estive no mestrado, pois de uma forma ou de outra influenciaram a minha forma de ver o mundo, e isso contribuiu, mesmo que indiretamente, na forma como este trabalho foi executado.

Depois de muito esforço e muito trabalho, com a ajuda de todas estas pessoas, finalmente posso dizer que estou mais próxima de ter um *Fullmetal Heart*.

Resumo

Fullmetal Alchemist é um *manga* da autoria de Hiromu Arakawa, cujo público-alvo compreende jovens rapazes entre os 10 e os 20 anos de idade, tendo um leque de leitores mais vasto do que o entendido. É uma obra que ganhou notoriedade tanto no Japão como no Ocidente graças às duas adaptações feitas para séries animadas e devido à inovação que trouxe ao género em que se insere – o *shonen* de aventura e ação – nomeadamente na estrutura narrativa e aos modelos utilizados na criação das personagens.

A ideia para esta dissertação surgiu devido à elevada influência que a cultura ocidental tem nesta obra, desde os cenários onde a ação decorre aos temas abordados e às alusões feitas a mitos greco-latinos, como, por exemplo, Ícaro e Prometeu, e à tradição literária europeia, fazendo uma abordagem ao tema do conceito de humanidade que nos leva a pensar na *Metamorfose* de Kafka, ou utilizando motivos como a imortalidade que nos remetem aos contos de Borges.

Assim, a intensão principal desta dissertação será a análise de *Fullmetal Alchemist* enquadrando a obra no seu meio de origem, a banda desenhada japonesa, ao mesmo tempo que serão estabelecidos pontos de contacto e de afastamento entre três dimensões: a estrutura típica do *manga*, o uso da mitologia europeia, e a estrutura narrativa e temática da tradição literária ocidental, desde o género de ação e aventura na literatura infantojuvenil, até obras mais emblemáticas, como a já referida *Metamorfose*, os contos de Borges pertencentes à coletânea *O Aleph*, e *Fausto*, de Goethe.

Será feita, também, uma abordagem à intertextualidade exoliterária, apoiada em factos e acontecimentos históricos e em temas da sociedade contemporânea que constituem preocupações de cariz ético, tais como os confrontos armados, massacres étnicos e o uso da ciência para fins militares, acontecimentos esses que, apesar de constituírem preocupações globais, afetam mais o mundo ocidental e o Médio Oriente, não fazendo parte diretamente do quotidiano de um estado desmilitarizado e gozador de um certo isolamento geográfico como o Japão.

Palavras-chave: *Fullmetal Alchemist*; *manga*; literatura; intertextualidade.

Abstract

Fullmetal Alchemist is a *manga* written by Hiromu Arakawa, which the targeted audience comprehends boys between the ages of 10 and 20 years old, however the real public goes beyond this demography. It's a *manga* that gained notoriety both in Japan and Western countries thanks to two *anime* adaptations made from it and due to the innovations it brought to its genre – action and adventure *shonen* – mainly in its narrative structure and models used to create and develop characters.

The idea for this dissertation occurred due to the large western influence shown in this *manga*, from the sceneries where the action takes place to the themes addressed in it, to the allusions made to Greco-Latin myths, like Icarus and Prometheus, and to the European literary tradition, presenting an approach to the concept of the humanity theme that makes one think of Kafka's *The Metamorphosis*, or using motifs such as immortality that refers the reader to Borges' short stories.

Thus, the main intention of this dissertation will be to analyze *Fullmetal Alchemist*, framing the work on its medium of origin, Japanese comics, and at the same time there will be points to be established taking in account resemblances and differences on three levels: the typical structure of *manga*; usage of European mythology; narrative and thematic structure seen in western literary tradition, from the action and adventure genre in children and youth literature, to more emblematic works, such as the already mentioned *The Metamorphosis*, by Kafka, Borges' short stories compiled in the anthology *The Aleph*, and *Faust*, by Goethe.

There will also be made an approach to exoliterary intertextuality, based on historic facts and events and themes from our contemporary society that constitute ethic concerns, such as armed confronts, ethnic massacres, and the use of science for military purposes. Although these themes are global concerns, they affect more the western world and the Middle East, not being a direct part of everyday life in Japan, which is a demilitarized country that is somewhat geographically isolated.

Keywords: *Fullmetal Alchemist*; *manga*; literature; intertextuality

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	III
RESUMO	V
ABSTRACT	VII
LISTA DE TABELAS	XI
NOTA DE LEITURA	XI
INTRODUÇÃO	1
ESTADO DA ARTE	5
PARTE I – <i>FULLMETAL ALCHEMIST</i> E O MANGA	9
1. Considerações sobre <i>manga</i> e <i>shonen</i>	9
2. Principais elementos do <i>shonen</i> de ação/aventura	12
3. Relação entre <i>Fullmetal Alchemist</i> e outros <i>shonen</i> – uma análise comparatista	15
4. <i>Fullmetal Alchemist</i> e os contos e mitos japoneses	23
5. Exploração de temas de interesse político no <i>shonen</i> de ação/aventura	24
PARTE II – <i>FULLMETAL ALCHEMIST</i> : UM MANGA OCIDENTALIZADO	29
1. Mitos greco-romanos em <i>Fullmetal Alchemist</i>	29
Considerações gerais	33
2. A Alquimia em <i>Fullmetal Alchemist</i>	35
PARTE III – <i>FULLMETAL ALCHEMIST</i> E A LITERATURA OCIDENTAL	47
1. Aventura: gênero e tema	47
2. Queda e Redenção: afinidades entre <i>Fausto</i> e <i>Fullmetal Alchemist</i>	51
3. Novos arquétipos	54
O herói	55
A mãe	57
O pai	59
O ditador e o rei	61
O mestre/o mentor	64
O anti-herói	65

4. Motivos Literários presentes _____	67
Imortalidade _____	68
Consumição do indivíduo na busca pelo conhecimento _____	70
O duplo _____	72
Perda da inocência _____	75
Perda de aptidões _____	76
5. Texto monstruoso – Alphonse, quimeras e <i>A Metamorfose</i> _____	77
Reflexão sobre Banda Desenhada e Texto Literário _____	80
 PARTE IV – O PAPEL DA LITERATURA: <i>FULLMETAL ALCHEMIST</i> COMO UMA FERRAMENTA DE TRANSMISSÃO DE CONCEITOS E EVENTOS HISTÓRICOS _____	85
1. A alquimia e a ciência para fins bélicos _____	85
2. O Estado de Amestris e o Massacre de Ishval _____	88
3. O uso dos <i>media</i> para a transmissão de valores _____	91
 CONCLUSÃO _____	95
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	97
Corpus _____	97
Bibliografia _____	98

Lista de Tabelas

<i>Tabela 1 - Características dos protagonistas</i>	<i>16</i>
<i>Tabela 2 - Estrutura da narrativa</i>	<i>19</i>

Nota de Leitura

De modo a não criar confusão na leitura, o personagem da obra *Fullmetal Alchemist* referido como Homunculus, Anão dentro do frasco e Pai, será referido no texto como Homunculus. Os personagens da obra designados de homunculi, correspondendo aos sete pecados mortais, quando de forma individual essa referência será feita como homunculus.

Introdução

Tal como o título indica, esta dissertação pretende analisar como o *manga Fullmetal Alchemist*, da autoria de Hiromu Arakawa, se reapropria de estruturas e motivos narrativos típicos de obras literárias ocidentais. A escolha desta obra para este tipo de estudo prende-se com o facto deste *manga* se destacar dos demais do seu género – o *shonen* de ação e aventura – nomeadamente na estrutura narrativa, nos modelos utilizados na criação das personagens e a nível temático.

A principal motivação para a realização desta dissertação é o crescimento do interesse do público pela banda desenhada japonesa e a carência de estudos a nível nacional no que toca a este *media*. *Fullmetal Alchemist*, serializado mensalmente entre 2001 e 2010, goza de um certo prestígio no Japão e a nível internacional, tendo ganhado notoriedade devido às duas adaptações para *anime*, e recebeu prémios tais como melhor *Shonen* na 49ª edição dos *Shogakukan Manga Award*, um dos prémios de maior prestígio do meio, e em 2011 o prémio de melhor *manga* de ficção científica nos *Seiun Award*. Esses títulos também justificam a escolha desta obra.

Antes de mais nada, é necessário fazer uma observação respeitante ao título deste trabalho. Inicialmente, planeava-se incluir neste estudo as relações entre *Fullmetal Alchemist* e a Banda Desenhada ocidental, nomeadamente Banda Desenhada Patrimonial e *Comics*. Essa ideia, porém, foi abandonada cedo, no início da investigação, devido às afinidades existentes serem escassas, no que diz respeito principalmente à Banda Desenhada Patrimonial, e devido à existência de títulos de *comics* que, ao longo dos anos, mudaram de autor, iniciando novas sagas sob o título do mesmo herói. A escolha de obras para este estudo tornar-se-ia complicada, uma vez que autores mais contemporâneos também já sofreram influências da banda desenhada japonesa.

Esta dissertação tem como objetivo analisar as estruturas narrativas e motivos e temas da literatura ocidental reutilizados em *Fullmetal Alchemist*, servindo-se, para isso, de mitos greco-romanos e de obras literárias, umas mais emblemáticas do que outras. Além disso, também se pretende demonstrar que *Fullmetal Alchemist* faz uma reflexão sobre temas de relevância cívica e humanística, e, por isso, tem o potencial de entreter e

ensinar simultaneamente, e é neste ponto que entra a análise de intertextualidade exoliterária a que o título alude.

Sendo assim, a dissertação está dividida em quatro partes: a primeira contextualiza *Fullmetal Alchemist* no seu meio cultural, mediático, social; a segunda parte centra-se na utilização de mitos greco-romanos e alquímicos na obra; a terceira parte analisa as relações intertextuais da obra com obras literárias ocidentais; finalmente, a quarta parte identifica os eventos históricos reais a que se referem certos eventos diegéticos.

Para ser mais específico, na primeira parte será feita uma apresentação sobre *manga* e *shonen*, analisando os principais elementos do *shonen* de ação e aventura. Posto isto, será feita uma análise de *Fullmetal Alchemist* a par de outras obras do mesmo género tendo em conta esses elementos, interligando, posteriormente, esses elementos com as tradições passadas através dos contos tradicionais e mitos japoneses. Para finalizar este capítulo, serão apresentadas considerações sobre a exploração de temas de interesse cívico e político nos *manga shonen* de ação e aventura.

A segunda parte da dissertação tem como foco a ocidentalização de *Fullmetal Alchemist* através das alusões e da utilização de mitos ocidentais. Numa primeira fase, a análise incidirá nas alusões feitas na obra a mitos greco-romanos, em especial aos mitos de Ícaro, Prometeu e Orfeu. Seguidamente, será tratada a representação da alquimia na obra, e na forma como os elementos da mitologia europeia relativos a esta arte são explorados.

A terceira parte, e mais extensa, diz respeito à análise dos temas e motivos literários utilizados em *Fullmetal Alchemist*, evidenciando os pontos de contacto e de afastamento com obras da literatura ocidental. Primeiramente, será feita uma reflexão sobre o género da aventura, enunciando as diferenças temáticas entre *Fullmetal Alchemist* e *Robinson Crusóe*, de Daniel Defoe, paradigma do romance de aventura. Numa segunda fase, será feita uma análise temática comparativa entre a obra e *Fausto*, de Goethe. No seu seguimento, a análise feita se debruçará nos novos arquétipos surgidos na literatura infantojuvenil, tendo como base para esta análise as relações entre personagens demonstradas tanto em *Fullmetal Alchemist* como nas obras *Harry Potter*, de J. K. Rowling, e *His Dark Materials*, de Philip Pullman. A análise de motivos literários é feita seguidamente, tendo em conta as obras previamente mencionadas e ainda os contos de Borges presentes na antologia *O Aleph*. Finalmente, para concluir este capítulo, será feita

uma análise entre *Fullmetal Alchemist* e *A Metamorfose* de Kafka, focando no aspeto do significado de humanidade. Tendo isso como ponto de partida, será feita também uma reflexão meta literária quanto à natureza do texto literário e da banda desenhada.

Por fim, a quarta parte da dissertação terá como foco eventos e preocupações reais. Inicialmente, será estabelecido um paralelismo com o uso da ciência para fins bélicos e a forma como os alquimistas são usados pelo Estado em *Fullmetal Alchemist*. Neste contexto, será também feita a comparação entre Joseph Rotblat, um cientista e ativista contra o armamento nuclear, com Tim Marcoh, um personagem da obra. De seguida, o paralelismo estabelecido será entre o Massacre de Ishval, um evento relatado na obra, com os acontecimentos na antiga Jugoslávia durante a década de 90. Posto isto, para finalizar o capítulo e a dissertação, será feita uma reflexão sobre o papel dos *media* na transmissão de valores, focando mais uma vez a obra.

Estado da Arte

O *manga* é um *medium* com uma disseminação cada vez maior no ocidente. Apesar disso, estudos académicos sobre este médium são ainda escassos. Em antologias sobre banda desenhada, tanto europeia como americana, já é possível encontrar artigos dedicados ao *manga*, como acontece em *Classics and Comics*, de 2004, organizada por G. Kovacs e C. W. Marshall, ou *Representing Multiculturalism in Comics and Graphic Novels*, de 2015, organizada por C. Ayaka e I. Hague. Autores que se dedicam ao estudo da banda desenhada também incluem nas suas obras, por vezes, capítulos sobre *manga*, como é o caso de Thierry Groensteen no seu livro *Bande Dessinée et Narration*, em que dedica um capítulo inteiro à estrutura narrativa do *manga shoujo* – *manga* cujo público-alvo são raparigas na adolescência. Ainda de Groensteen, pode ser referido o livro de 1996 *L'univers de manga*.

Em Portugal, podemos encontrar artigos e resenhas críticas sobre alguns *manga* no blog *Ler Banda Desenhada*, dirigido por Pedro Moura.

No que toca a obras dedicadas especificamente a *manga*, convém referir *Manga: 60 years of Japanese comics*, de Paul Gravett, uma obra que se debruça sobre as origens do *medium*, a sua evolução e divisão etária e de géneros, e a influência que o *manga* tem na sociedade japonesa, bem como da crescente expansão e influência no ocidente. De grande importância é também a antologia *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, editada por Toni Johnson-Wood, uma obra que compila artigos relevantes para o estudo do *manga* em parâmetros semelhantes aos utilizados por Gravett na sua obra. Neste contexto, podemos também falar da obra *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, de Jean-Marie Bouissou, onde o autor aborda as origens deste médium e a sua transformação na poderosa indústria hoje existente, refletindo nas mutações da sociedade japonesa e do seu imaginário. Fala, também, das especificidades gráficas e narrativas, e dos códigos específicos a cada género do *manga*. É importante referir neste ponto a obra *Grapholexique du manga*, de Den Sigal, e a revista *Manga. 10000 images*. O que se nota nestas obras é a tendência anglo-saxónica para focar mais a dimensão cultural e global deste *medium*, enquanto que os franceses, fiéis à sua tradição formalista, concentram-se mais nos aspetos internos, estruturais e narratológicos do *manga*.

No entanto, no ocidente, o material de estudo sobre *manga* ainda é escasso comparativamente a outros *media*, mesmo comparando com estudos sobre animação japonesa. Isso explica-se pelo facto de o contacto com a animação japonesa ser maior e mais prolongado do que com o *manga*. Por exemplo, em Portugal a animação japonesa dobrada em português começou a ser transmitida em televisão nacional nas décadas de 70 e 80, mas só em anos mais recentes é que começou a ser possível encontrar *manga* à venda em livrarias, poucos títulos em inglês ou francês, e ainda mais recentemente se começou a traduzir *manga* para português, sendo que essa prática ainda é escassa.

No que diz respeito a estudos académicos sobre animação japonesa, os temas mais abordados nos estudos são filmes de animação, como os de *Studio Ghibli*, séries e filmes de ficção científica e *mecha* – uma corrente de ficção científica que se foca em robótica -, e *shoujo*, fazendo com que pouca atenção seja dirigida para séries para o público infantil, público feminino adulto, e *shonen*, a categoria com mais espetadores.

Posto isto, é fácil concluir que, se para um *medium* é difícil encontrar estudos académicos, para uma obra específica ainda se torna mais difícil. Assim sendo, em alguns artigos existem menções a *Fullmetal Alchemist* a par de outras obras do mesmo género, *shonen* de ação e aventura, mas poucos estudos específicos sobre a obra em si. Existe um artigo, *(Fullmetal) alchemy: the monstrosity of Reading words and pictures in Shonen Manga*, de Lesley-Anne Gallacher, do qual falarei mais adiante, e Katherin H. Shaeffer na sua dissertação *Stages of Transmutation*, que se debruça na utilização de símbolos alquímicos em narrativas visuais, dedica um capítulo a *Fullmetal Alchemist*.

É importante também referir a existência de estudos efetuados sobre a obra que devem ser postos de parte devido à falta de rigor na informação transmitida. Um desses textos é a obra *The Fullmetal Archive*, que não dá nenhuma informação nova a quem já leu a obra e apresenta factos erráticos, como, por exemplo, que o nome dos protagonistas, Elric, é inspirado na saga de fantasia *Elric Saga*, algo que a autora desmente num apêndice publicado no volume 15 do *manga*. Outro desses estudos é o artigo sobre *Fullmetal Alchemist* da antologia *Manga and Philosophy*, uma vez que as conclusões retiradas pelo autor vão contra os acontecimentos da obra. No seu artigo, Nicolas Michaud conclui que Alphonse está morto e que a alma fixada na armadura não é dele, mas antes algo criado artificialmente por Edward para aliviar a sua culpa por ter provocado a morte do irmão. Sensivelmente a meio da obra, é possível comprovar que Alphonse está vivo, pois Edward se encontra frente a frente com o corpo do irmão no

Portal da Verdade. Embora aquando da escrita do artigo o autor pudesse desconhecer esse facto, uma vez que a publicação do capítulo desse acontecimento é posterior à publicação da antologia, no terceiro volume de *Fullmetal Alchemist* essa possibilidade já tinha sido explorada, e, para provar que era uma suposição falsa, é-nos mostrado que Alphonse possui memórias da sua infância, isto é, anteriores à perda do seu corpo, que Edward não possui, pelo que a alma dele não poderia ser artificial. Mesmo dando o benefício da dúvida na época em que foi publicado, o artigo é agora inválido por ser do conhecimento dos leitores de *Fullmetal Alchemist* que Alphonse recupera o seu corpo no final da obra, vivendo o resto da sua vida como um ser humano normal.

Estudos de banda desenhada a par com Literatura já vêm a ser feitos, nomeadamente a já referida obra *Classics and Comics*, ou a antologia *Comics as History, Comics as Literature*, e a obra de Groensteen, por exemplo. Também devem ser tidos em conta estudos sobre ilustração, como alguns artigos da *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, bem como os estudos feitos sobre motivos e a imagética dos mitos, lendas, e contos de fadas, tanto nesta obra como por autores como Jung, no ocidente, e Hayao Kawai, no Japão, visto que *Fullmetal Alchemist* é uma obra produzida primariamente para a faixa etária infantojuvenil.

Sendo assim, o já mencionado artigo (*Fullmetal*) *alchemy: the monstrosity of Reading words and pictures in Shonen Manga*, de Lesley-Anne Gallacher, ganha uma certa relevância neste estudo por tratar exatamente do hibridismo da banda desenhada, um *medium* que se encontra entre a literatura e o desenho, sendo os dois simultaneamente, visto que o desenho sem o contexto das palavras perde o significado, e vice-versa. Para isso, Gallacher usa a sequência do capítulo 4 de *Fullmetal Alchemist*, cujo tema é criação de quimeras, como uma analogia à “monstruosidade” destes textos, enquanto faz uma análise do próprio capítulo. *Fullmetal Alchemist* torna-se um texto mais monstruoso e mais rico para análise devido a outro aspeto que o torna outro tipo de híbrido: a questão multicultural, uma vez que é uma obra japonesa, escrita por uma autora da mesma nacionalidade, primariamente concebida para o público nipónico, mas cujas localizações e motivos que compõe o texto são inspirados na Europa e nas suas mitologias.

Este estudo, no entanto, será feito do ponto de vista de uma leitora ocidental, que tem um conhecimento diferente das mitologias e dos clássicos europeus, podendo resultar numa leitura diferente da entendida inicialmente pela autora. Isso resulta das

relações de intertextualidade não intencional, exploradas por Nicholas A. Theisen no seu artigo *Declassizing the Classical in Japanese Comics*, em que faz um estudo de caso da obra *Apollo's Song* de Tezuka. Nesse artigo, Theisen fala da existência de influências tanto ocidentais como orientais presentes em muitos manga, o que dificulta a distinção destas quando uma análise é feita, e diz ainda:

This is why I assert the only truly useful perspective to have on the presence of classical in manga is doubt: doubt as to whether mythological material is anything but purely nominal [...]; doubt as to whether – even largely consistent with a properly ancient version – the myth as told is merely the fragment of an individual author's imagination remodeled to suit solely her purposes [...]; and doubt as to whether a classical allusion can be said to exist at all when both the condition of the text and our own predispositions as readers conspire to make an intertextual connection that may have never been intended. (2011:63-64)

É nesta perspectiva de dúvida que esta análise de *Fullmetal Alchemist* será feita, sempre tendo em mente que as associações feitas entre esta obra e outras, nomeadamente as obras de cariz literário, prendem-se mais com o ponto de vista e bagagem literária do leitor do que propriamente com o que possa ter sido intencional por parte do autor.

Parte I – *Fullmetal Alchemist* e o *Manga*

1. Considerações sobre *manga* e *shonen*

Manga é a banda desenhada japonesa, e a sua história é tão antiga quanto a da banda desenhada europeia, tendo começado por pequenas histórias constituídas por imagens com o intuito de entreter e divertir, sendo que a designação *manga* surgiu posteriormente, como nos é explicado no livro *Manga: sixty years of Japanese comics*, de Paul Gravett:

Comics critic Fusanosuke Natsume has classified some of this early narrative art as ‘pre-manga’. Such works began with 12th-century drawings painted onto paper scrolls as much as 20 feet (6 meters) in length and placed in sequence to tell legends, battles and events from daily life. Scrolls could be funny, too. The artist priest Toba (1053-1140) gently mocked the priesthood by turning them into rabbits, monkeys, foxes and frogs; he also drew infamous farting contests. (2004:18)

Já no período *Meiji* (1868-1912), estas histórias eram acompanhadas por pequenos textos, e tinham como função principal a alfabetização da população.

Tal como nos Estados Unidos da América e Europa, durante a II Guerra Mundial o *manga* foi o *medium* de eleição para a propaganda de guerra no Japão, contando com heróis antropomórficos, como *Norakuro*, criados para incentivar os soldados japoneses a lutar, passando os valores de coragem e estoicismo dos nobres samurais da história japonesa, algo comparável ao *Capitão América*, da Marvel, e *Superman* e *Wonder Woman*, da DC Comics.

Mas o *manga* como hoje o conhecemos, e como é pertinente para este estudo, só surgiu no pós-guerra. Neste âmbito, é importante mencionar o *mangaka* Osamu Tezuka, o pai do *manga* moderno e do *anime*. Inspirado no cinema americano, principalmente na obra de Walt Disney, Tezuka inseriu nos seus painéis a noção de movimento, tornando os desenhos mais fluidos e a ação semelhante ao que se pode ver em filmes.

Tezuka foi o autor de uma imensa obra da qual alguns títulos como *Astro Boy* ou *The Rose of Versailles* se tornaram mundialmente famosos. A sua obra inspirou jovens a tornaram-se *mangaka* e partilharem as suas histórias e as suas experiências, quer estas fossem ficção ou baseadas nas suas próprias vivências como sobreviventes da guerra.

Num país derrotado e em reconstrução, no pós-guerra o entretenimento era escasso. Pouca gente possuía televisão em casa, e havia muitas localidades sem cinemas nas proximidades. O mercado do *manga* cresceu neste período por se tratar de um *medium* com um custo de produção baixo – os fascículos eram publicados a preto e branco e em papel de baixa qualidade, algo que ainda é praticado hoje em dia – e as suas histórias eram cativantes, principalmente para as crianças. A serialização, como explica Gravett, era feita por capítulos semanais ou mensais, algo que também ainda se mantém, como as novelas de folhetim populares em Portugal no século XIX, e as histórias, destinadas na sua maioria para crianças e jovens, optavam por temas ligeiros e cómicos.

Convém referir que com o crescimento dos leitores durante as décadas de 50 e 60, a indústria não estagnou, mas começou a produzir *manga* de conteúdo mais maduro. Estes *manga*, no entanto, não eram de tão fácil acesso, uma vez que continham representações de violência e/ou sexo bastante gráficas, e os seus temas estavam mais ligados ao terror psicológico. *Manga* desta corrente eram chamados *Gekiga*, e são os *manga* desta categoria que inspiraram os géneros mais proeminentes do *seinen*, de que falaremos adiante. Podemos, no entanto, adiantar que o surgimento dos *Gekiga* foi de extrema importância para a indústria, tal como é explicado, uma vez mais, por Gravett:

By working for more marginal businesses, these young artists eventually refined a darker kind of *manga* known as *gekiga*, or ‘dramatic pictures’. Those were quite different from the period’s mainstream comic titles targeted at kids – less simplistic and fanciful, their settings closer to the street and contemporary reality. Consequently, they were read by older teenagers and young adults. The term *gekiga* was coined by one of the genre’s masters, Yoshihiro Tatsumi, in 1957. He deliberately wanted to distinguish his work from the lighter *manga* in the juvenile magazines at that time.

Paradoxically, but happily for the manga tradition, many creators from this *gekiga* generation would go on to be accepted during the 1960s into these same mainstream magazines and change them forever. The doors that had once been closed to them were now open. The success story of the modern *manga* cannot be completely understood without acknowledging the crucial role of the compelling dramas and moods introduced by the new *gekiga* artists. Thanks in large part to their contributions, instead of growing out of comics, both readers and creators continued to grow up with them. (*idem*:38)

Com o crescimento desta indústria, e com o surgimento de vários *mangaka*, as revistas destinadas à serialização de *manga* começaram a surgir e a competir umas com as outras. As primeiras destinavam-se a rapazes em idade escolar, mas, de modo a

alargarem a sua audiência, rapidamente surgiram revistas para raparigas da mesma idade. Essas serializações são designadas de *shonen* e *shoujo*, respetivamente. Como já foi mencionado, devido ao crescimento em idade dos leitores, e ao facto do interesse por este *medium* não ter diminuído, surgiu a necessidade de se criarem outras duas categorias de serialização, *seinen* para jovens adultos do sexo masculino, e *josei* para jovens mulheres. Dentro de cada categoria é possível encontrar diversos géneros, mas existem géneros que se destacam em cada categoria. No *josei* normalmente encontram-se mais romances e histórias sobre o mundo laboral da perspetiva feminina, no *seinen* dominam o psicológico e a ficção científica, no *shoujo* encontra-se também romance e *magical girls*, e, finalmente, no *shonen* os géneros mais lidos são desporto e aventura.

O facto de as serializações serem feitas segundo este modelo não significa, no entanto, que cada categoria é lida apenas pelo seu público-alvo. As revistas e os *manga shonen* são os mais lidos pela população em geral, e uma prova disso é o facto de existirem cada vez mais autoras a trabalhar nesta categoria, criando *manga* que, convencionalmente, tem como público-alvo rapazes adolescentes.

Mas o que faz do *shonen* uma categoria tão cativante, tanto para leitores como para artistas? Após a II Guerra Mundial, o governo japonês ficou sob supervisão do general americano Douglas MacArthur durante algum tempo, e, segundo os americanos, a imagem do povo japonês passou a ser relacionada à de uma criança pronta a obedecer ao que lhe é pedido e a ansiar por orientação externa, devido ao relatório apresentado por MacArthur ao parlamento e ao presidente Truman. O general, ao fazer este comunicado ao parlamento americano, pode tê-lo entendido como um elogio, uma vez que a imagem dos japoneses era bastante negativa antes, mas o povo japonês tomou essas palavras como uma ofensa, interpretando que, aos olhos externos, o Japão era uma nação fraca que nunca seria capaz de se reerguer e sobreviver sem ajuda dos outros. Os heróis tradicionais de *shonen* costumam ser aquilo que se pode chamar de *underdog*, isto é, alguém mais fraco em que ninguém, à partida, depositaria a sua fé para que atingisse alguma coisa, mas com trabalho, esforço e dedicação acabam por se tornar fortes ao ponto de rivalizar com a elite. Num país em que o povo experimentou o sentimento de inferioridade em relação aos outros, faz sentido que os heróis desta categoria fossem recebidos de braços e corações abertos.

A própria escolha do termo para definir esta categoria tem um significado relevante. Existem vários vocábulos para dizer “rapaz” na língua japonesa, todos eles com

conotações e significados ligeiramente diferentes. A escolha do termo *shonen* prende-se com o significado dos caracteres que formam o termo, que tanto significam “poucos anos” como “puro de coração”, e é esse significado que nos leva ao ponto seguinte, a análise dos elementos do *manga shonen* de ação/aventura e as características dos seus heróis.

2. Principais elementos do *shonen* de ação/aventura

Tendo como principal audiência rapazes na adolescência, faz sentido que o protagonista seja um rapaz nessa faixa etária, embora isto nem sempre aconteça.

O enredo geralmente gira em torno de um objetivo autoimposto pelo herói, mas, sendo um objetivo pessoal, acaba por ser relegado para segundo plano mediante um catalisador. Deste modo, o herói normalmente fica incumbido de uma tarefa épica que salvará o mundo. Os elementos que constituem um enredo típico, portanto, consistem em: um catalisador que desperta motivação no protagonista para essa missão; a jornada, que consiste em treino físico ou mental; superação de obstáculos e das próprias fraquezas; o clímax ou resolução do problema; e o rescaldo da ação, ou um epílogo, que mostra uma porção da vida do protagonista após a realização da missão. Assim, durante algum tempo o objetivo pessoal do herói pode ser relegado para segundo plano ou conjugado com essa causa maior pela qual o herói tem que lutar, havendo uma mudança do plano pessoal para o plano coletivo, uma questão também colocada na banda desenhada ocidental, algo observável principalmente nos *comics* americanos, como por exemplo *Batman*, onde o herói leva a cabo a missão de descobrir o assassino dos pais, e, na sua jornada, acaba por salvar a população de vários criminosos.

O enredo não é, no entanto, assim tão linear. Ao longo da aventura o objetivo principal é muitas vezes relegado para segundo plano, como já foi referido, e as outras tarefas a serem realizadas pelo herói podem também decair em urgência, levando a que o herói se concentre noutras coisas. Nos casos em que é linear, pode ainda acontecer o surgimento de outro objetivo grandioso a ser cumprido, quase estendendo o enredo original infinitamente.

O *shonen* de ação/aventura envolve sempre uma componente de artes marciais e confrontos físicos, podendo também envolver poderes sobrenaturais. A principal mensagem é a luta entre o bem e o mal, em que o bem acaba por triunfar devido à

diligência dos heróis e à valorização dos laços de amizade criados entre companheiros de armas.

Tendo sido criado para entreter jovens em idade escolar, o *shonen* de ação/aventura incorpora diversos elementos cômicos, quer a nível de *design* de personagens e expressões faciais como a nível situacional, mesmo que o enredo trate temas profundos, como é referido por Angela Drummond-Mathews no seu artigo *What boys will be: a study of shonen manga* (2010:63). Na verdade, e tendo em conta tudo que já foi dito, os *shonen* de ação/aventura acabam por ser uma reflexão sobre a guerra, uma vez que, ao salvar o mundo, o herói trará a paz. A inserção de comédia na sua narrativa leva a que a estória seja mais bem recebida e seja mais cativante, fazendo com que os jovens assimilem mensagens profundas e bons valores por um meio mais ligeiro e cômico.

Já ficou estabelecido, então, que nos universos deste género existe uma componente de batalha e de fantasia que retira estas estórias do campo do banal para torna-las mais cativantes, sendo que é a junção destes dois elementos que realmente coloca estas estórias no género da aventura. Aqui é pertinente clarificar que entende-se como aventura uma narrativa com um desenrolar rápido, centrada na resolução de problemas que vão aparecendo ao longo da trama, segundo a definição dada por Maria Margarida Morgado no E-Dicionário de Termos Literários. Etimologicamente derivado de *ad venire*, diz respeito à disponibilidade do herói ao imprevisível, ou seja, aventura é o oposto de um plano ou programa. Mas o que realmente cativa os leitores são os heróis. Os heróis de *shonen*, como o termo indica, têm como principal característica a pureza de coração. Aliada a esta pureza, estes heróis tendem a ser diligentes e a dar um grande valor à amizade. Sendo geralmente órfãos de pelo menos um progenitor, é comum que o protagonista seja um *underdog*, sem talento aparente, e que seja um idiota, alheado do mundo que o rodeia e incapaz de compreender certos conceitos básicos.

Voltando à característica-chave destes heróis, a pureza de coração, há certas ações que lhes são permitidas que poderiam ser vistas como pouco éticas por fugirem do que pode ser considerado nobre ou digno, como por exemplo o ato de matar alguém. Normalmente, o autor evita um desfecho em que o protagonista tenha que “sujar as mãos”, fazendo com que, por exemplo, um inimigo se torne aliado. No caso de ser necessário que o protagonista mate alguém, essa morte só ocorre após todas as tentativas

de redenção terem sido oferecidas e/ou caso a morte de tal personagem seja o desfecho mais benéfico para a humanidade.

A ambiguidade desta ação num personagem que deve ser puro leva-nos para outro motivo existente neste género, algo a que chamarei a dualidade do monstro. É comum o protagonista partilhar o seu corpo com outra entidade, normalmente maligna, que toma o controlo da mente e do corpo do herói em determinadas situações. O ato de matar um inimigo é feito quando o herói está consciente, mas o ato de magoar ou mesmo matar inocentes só acontece quando o monstro se apodera do herói. A existência deste monstro serve para ilustrar a própria natureza humana, a existência da dualidade bem-mal dentro de cada um. Ao longo da estória, normalmente, o herói tem que aprender a lidar com o monstro, primeiro através da aceitação, e depois ao impor a sua verdadeira natureza, a boa e pura, como a dominante, um assunto que será esmiuçado no caso de *Fullmetal Alchemist* posteriormente nesta dissertação.

O facto de o herói ser um *underdog* entra em conformidade com o que foi dito sobre a imagem que o povo japonês acredita ter aos olhos externos. O herói começa por ser fraco, muitas vezes maltratado, mas acaba por ficar forte devido à sua perseverança e à sua força de vontade, vontade fomentada, normalmente, pelo desejo de proteger alguém. Isso reforça o valor da importância da amizade e dos laços de companheirismo (*nakama*).

Existe outro ponto relevante a ser discutido nas relações entre o herói e os outros, uma relação que também serve de motivação para o protagonista: o amigo-rival. Sendo o mais fraco, o herói normalmente estabelece uma relação de rivalidade com alguém que ele vê como sendo mais forte, mas, tendo essa rivalidade como base um forte desejo de reconhecimento e admiração, o herói e o seu rival acabam por se tornar melhores amigos, criando um laço fraternal. Existe um terceiro elemento nesta estrutura, um elemento neutro que equilibra estes dois personagens, uma vez que a rivalidade pode tomar proporções demasiado elevadas. Esta unidade de três pessoas é análoga às tríades das divindades maiores japonesas, em que duas divindades com laços consanguíneos se desafiam e entram em confronto, enquanto a terceira observa e delega o que deve ser feito para reestabelecer a paz no rescaldo de cada confronto. Essa estrutura é baseada na mitologia japonesa, mais especificamente das tríades de divindades do panteão japonês, como explica Kawai na sua obra *Dreams, Myths & Fairy Tales in Japan*.

No próximo tópico, estes pontos serão ilustrados com exemplos dos *manga* *Dragon Ball* e *Naruto*, contrastando com a obra em estudo, *Fullmetal Alchemist*, de modo a esclarecer a singularidade desta obra dentro do *shonen* de ação/aventura.

3. Relação entre *Fullmetal Alchemist* e outros *shonen* – uma análise comparatista

De modo a tornar mais evidentes as diferenças existentes entre *Fullmetal Alchemist* e os *shonen* de ação/aventura convencionais, optei por analisar esta obra a par de outras duas do mesmo género que usufruem de uma grande audiência e mediatismo, *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, e *Naruto*, de Masashi Kishimoto.

Dragon Ball é uma obra de extrema importância no que diz respeito ao *shonen* de ação/aventura, pois, tendo sido serializada nas décadas de 80 e 90, estabeleceu um modelo a seguir na construção de um bom *shonen* deste género. Até há bem pouco tempo, *Dragon Ball* possuía o record de vendas da *Jump!*, revista onde foi serializado, tendo esse lugar sido ocupado pelo *manga* *One Piece*, um dos *shonen* conhecidos pelos internautas como “sucessor de *Dragon Ball*”, termo que será esclarecido posteriormente.

Naruto é uma obra mais recente, tendo a estória principal sido concluída em novembro de 2014, e sendo que algumas estórias paralelas – designadas de *gaiden* na terminologia japonesa – ainda estão a ser publicadas. Tal como *One Piece*, *Naruto* também é um *manga* “sucessor de *Dragon Ball*”, ou seja, estes *manga shonen* de ação/aventura seguem os modelos e motivos semelhantes aos criados por Toriyama, nomeadamente nas características dos heróis, dos vilões, e do enredo em si, dando primazia às cenas de combate e treino de artes marciais.

O conceito de “sucessor de *Dragon Ball*” surgiu nos fóruns de debate *online* sobre *anime* e *manga*, e está ligado ao tipo de herói do *manga*, sendo Goku o modelo a seguir. Nesse caso, enquadram-se neste grupo de *manga shonen* de ação/aventura os *manga* cujo protagonista apresente as características de idiotia discutidas por Sara Joana Silva no seu artigo *Figura do idiota no anime*, de bondade e pureza de coração, de diligência e vontade de se superar em força e em técnica. Os heróis que apresentam este tipo de personalidade, como Naruto, do *manga* *Naruto*, Luffy, de *One Piece*, Gon, de *Hunter x Hunter*, e Natsu,

de *Fairy Tale*, por exemplo, são geralmente referidos nesses mesmos fóruns e comunidades de leitores como “filhos de Goku”.

E já aqui se começam a notar as diferenças entre *Fullmetal Alchemist* e o que é esperado num *shonen* de ação/aventura, na personalidade do protagonista, Edward Elric. Edward não apresenta traços de idiotia, não tem como ambição tornar-se mais forte, e a pureza do seu coração é questionada pela própria autora ao longo da obra através de situações em que Alphonse, irmão mais novo de Edward, intervém para evidenciar os comportamentos maldosos conscientes do seu irmão mais velho.

As diferenças e semelhanças entre os três protagonistas dos *manga* em questão podem ser verificadas na tabela 1.

	Goku	Naruto	Edward
Puro de coração	Sim	Sim	Não*
Idiota	Sim	Sim	Não
<i>Underdog</i>	Sim	Sim	Não
Órfão	Sim	Sim	Sim
Diligente	Sim	Sim	Sim
Dualidade do monstro	Sim	Sim	Sim*
<i>Hotheaded</i>	Não	Sim	Sim

Tabela 1 - Características dos protagonistas

Como as características de pureza de coração e idiotia foram *supra* referidas, passamos para a característica seguinte. Goku era um *underdog* não pela sua falta de força ou talento, mas sim por ter passado a sua infância isolado do mundo, vivendo primeiro com o seu avô e depois sozinho nas profundezas de uma floresta cercada por montanhas, e devido à sua aparência benigna e infantil, sendo bastante baixo para a sua idade. Naruto é um *underdog* devido a não possuir nenhum talento especial, sendo mau aluno na academia ninja, e por ter dentro dele um monstro temido pela sua aldeia, o que leva a que, até certo ponto, ninguém o ajude a superar as suas fraquezas e dificuldades. Já Edward é um génio que aos 12 anos se tornou alquimista do Estado, tendo visto o seu talento reconhecido desde cedo e recebendo o apoio necessário para continuar a melhorar, ou seja, não é de todo como os outros personagens em análise.

Uma característica que os três partilham é a orfandade. Ao longo da narrativa de *Dragon Ball*, fica-se a saber que Goku é um dos últimos sobreviventes de um planeta distante, tendo sido criado por um gentil velhinho que o encontrou na floresta, que acabou por falecer ainda durante a infância do rapaz. Naruto é órfão de pai e mãe desde o dia do seu nascimento, e vem a descobrir que ambos os seus pais eram, de facto, os heróis que salvaram a aldeia do demónio-raposa que se encontra selado dentro dele. O pai de Edward deixou a família quando ele ainda era muito pequeno, e a mãe faleceu poucos anos depois. Apesar de anos mais tarde reencontrar o pai, Edward rejeita os laços que os unem devido ao forte ressentimento que sente por ter sido abandonado e isso ter levado à morte precoce da mãe, fazendo dele um órfão.

A diligência também é uma característica partilhada pelos três protagonistas, mas de forma diferente. Enquanto Goku e Naruto são diligentes no seu treino em artes marciais, Edward é diligente em fortificar tanto o corpo como a mente. No entanto, essa diligência deve-se à vontade de cumprir o seu objetivo final, e nesse aspeto, ou seja, tendo em conta o fim pretendido, isso é algo que o une a Naruto. Edward estuda e persegue incansavelmente conhecimento para recuperar o corpo do irmão e os seus membros, perdidos como punição quando ambos viram a Verdade ao tentar ressuscitar a mãe, algo considerado tabu e sendo mesmo proibido segundo as leis alquímicas pelas quais o universo de *Fullmetal Alchemist* se rege. Já no caso de Naruto, este treina sem cessar para se tornar mais forte de modo a trazer o seu melhor amigo, Sasuke, de volta e a um dia tornar-se Hokage, o chefe da aldeia.

A característica *hotheaded*, ou “ferver em pouca água”, é algo comum apenas a Naruto e Edward, uma vez que a natureza de Goku é mais pacata, muitas vezes por não perceber o que se passa à sua volta. No caso de Naruto, esta característica é algo ligado ao seu tipo de idiotia, e ao facto de qualquer coisa servir como desculpa para testar a sua força. Já em Edward, essa sua faceta surge quando o seu irmãozinho está em perigo ou quando alguém chama à atenção um facto na sua aparência física que ele detesta, o ser baixo.

A dualidade do monstro, um conceito que já foi explicado na secção anterior, pode ser interpretado como uma característica comum a todos, mas com alguma ambiguidade no caso de Edward. Enquanto Goku se transforma num macaco gigante durante a lua cheia e Naruto no demónio-raposa quando perde controlo das suas emoções, Edward não possui nenhum tipo de transformação não-humana. No entanto, e tal como foi

previamente abordado, a dualidade do monstro é um elemento simbólico que serve para ilustrar a existência do bem e do mal em cada indivíduo. Tendo essa simbologia em consideração, pode-se interpretar que os membros prostéticos que Edward possui são um sinal da sua monstruosidade, uma vez que são a consequência da violação do maior tabu da alquimia: a transmutação humana.

Sendo assim, aqui é importante voltar atrás e refletir um pouco mais sobre a pureza de coração. Enquanto Goku e Naruto sofrem uma transformação monstruosa e maligna com o propósito de equilibrar a bondade e a pureza do seu caráter, Edward é apenas um humano que cometeu um ato atroz ao desafiar as leis da Natureza. Ao longo da obra, verifica-se que Edward é essencialmente bom e altruísta, mas o seu conhecimento e arrogância levaram a que cometesse um crime, transmutação humana, que o levou a ganhar mais conhecimento ao ver a Verdade, e isso custou-lhe o resto da sua inocência.

Apesar de não se transformar num monstro, Edward possui a mesma dualidade dentro dele que os outros heróis, e apesar de não ter um coração puro devido à perda da sua inocência, Edward passa a estória a tentar melhorar-se como pessoa, lutando contra os impulsos negativos. Neste caso, é curioso verificar que, apesar de não possuir um coração puro como os outros dois heróis, Edward é o único destes protagonistas que faz um voto de nunca matar e que o cumpre.

No que toca ao enredo e à estrutura narrativa, os três *manga* tratados obedecem ao que está exposto na tabela 2, assim como todos os *manga* deste género, pois como também é referido no artigo já mencionado de Angela Drummond-Mathews, «*Shonen manga typically follow the pattern of the heroic journey.*» (2010:70). A tabela 2 é, assim, um resumo do ciclo do herói elaborado com base nos dados fornecidos pela autora e na análise da estrutura das três obras aqui em questão.

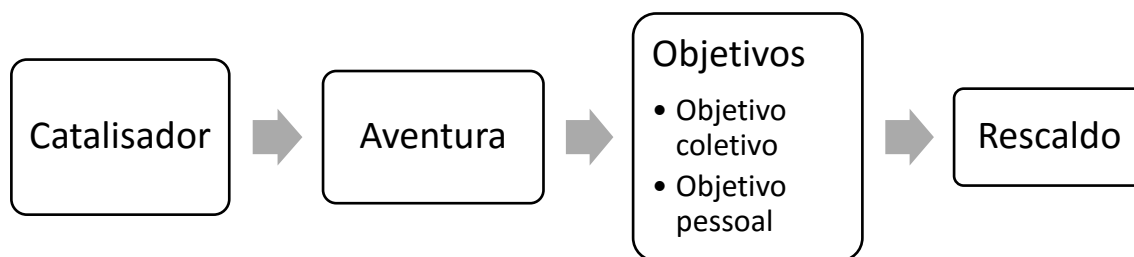


Tabela 2 - Estrutura da narrativa

Analisando os acontecimentos de *Dragon Ball*, o catalisador da aventura foi a chegada de Bulma ao local onde Goku vivia para coletar a bola de cristal de quatro estrelas. Sendo a única lembrança que tinha do seu avô, Goku decide partir com Bulma na busca das restantes bolas de cristal, com o objetivo de não se separar do seu tesouro. Apesar do seu apego à bola de quatro estrelas, eventualmente esse objetivo é relegado para um plano inferior, visto que, ao conhecer o mundo, Goku faz da sua missão tornar-se mais forte, no início só pelo prazer na prática das artes marciais, mas, com o surgimento de vilões poderosos com planos de destruição e tirania, essa sua força tornar-se-á a arma para proteger os seus amigos e, em inúmeras situações, salvar a Terra.

Este esquema vai-se repetindo em *Dragon Ball* à medida que vão aparecendo mais vilões, cada vez mais fortes. No final do *manga*, passaram-se dez anos desde que Goku e os amigos salvaram a Terra, e reina a paz e a prosperidade. Porém, ao sentir a presença de alguém que um dia possa vir a perturbar essa paz, Goku parte para a aventura novamente a fim de se tornar ainda mais forte.

Em *Naruto*, o protagonista que dá o nome ao *manga* é um menino órfão rejeitado por todos sem que lhe digam a razão. Esse sentimento de rejeição e solidão despertam nele o desejo de ser aceite por todos e tornar-se Hokage, o chefe da sua aldeia ninja. Na sua aventura, em que treina arduamente para ser mais forte, o seu melhor amigo, Sasuke, deserta da aldeia para se aliar a um vilão, e Naruto relega o seu sonho para segundo plano, dando prioridade ao salvamento do seu amigo de forças malignas. A trama desenrola-se de forma que Naruto, cada vez mais forte, se torna a peça-chave para salvar e unificar o

mundo ninja, o que vai ao encontro de recuperar Sasuke. No epílogo, o mundo ninja está em paz, Sasuke voltou para a aldeia, e Naruto, reconhecido por todos como um herói, torna-se Hokage.

Em *Fullmetal Alchemist*, Edward e Alphonse estudam e praticam alquimia desde pequenos, devido ao acesso a livros do pai sobre esta ciência, mas a morte da mãe faz com que se empenhem e estudem a fundo com o objetivo de a ressuscitar por meios alquímicos. Ao executar a transmutação humana, não só a mãe não volta à vida, como também Edward perde uma perna, como paga pelo seu pecado, e Alphonse perde o seu corpo. Desesperado com a perspectiva de perder a sua única família, Edward sela a alma de Alphonse a uma armadura, pagando por isso com o seu braço direito. Com o objetivo de recuperar o corpo do irmão, Edward torna-se um alquimista do Estado, de modo a ter financiamento para a sua pesquisa, e os dois irmãos viajam por Amestris em busca da Pedra Filosofal. Ao descobrir que o ingrediente principal da Pedra Filosofal são vidas humanas e que existe uma entidade que controla o país de modo a poder criar um círculo de transmutação gigante e usar a vida dos cidadãos como sacrifício para se tornar um deus, a recuperação do corpo do irmão deixa de ser uma prioridade, e os esforços dos irmãos Elric e dos seus companheiros são dirigidos para a salvação do país. No final, Alphonse recupera o seu corpo, em troca do sacrifício voluntário de Edward da sua capacidade de usar alquimia. Os dois viajam pelo mundo em busca de conhecimento, eventualmente regressando e formando família, e Amestris caminha para a paz.

Pode-se, então, concluir que, apesar das diferenças na natureza dos catalisadores e nos objetivos individuais, os três *manga* obedecem à estrutura da tabela 2, e partilham o objetivo de salvação coletiva e do final feliz, com promessas mais ou menos explícitas de mais aventuras.

Quanto às relações dos heróis com outros personagens, verifica-se em *Dragon Ball* e *Naruto* a estrutura já mencionada dos trios, isto é, existe uma relação de amizade-rivalidade entre o protagonista e um outro personagem, e o terceiro elemento é neutro, funcionando como uma espécie de mediador após os confrontos. Essa estrutura é baseada principalmente nos mitos das divindades maiores japonesas, em que os irmãos Amaterasu e Susano'o se confrontam e Tsukiyomi, abstendo-se do confronto, decide posteriormente o curso de ação para reestabelecer o equilíbrio, segundo a estrutura interpretativa proposta por Hayao Kawai na sua obra *Dreams, Myths & Fairy Tales in Japan*.

Em *Dragon Ball*, essas relações tripartidas vão sendo alteradas no decorrer da narrativa, sendo que Goku é o único elemento constante. Os seus rivais incluem antigos inimigos que passam a ser aliados mediante o aparecimento de um inimigo comum mais forte, ou companheiros de treino. O elemento neutro, mais frequentemente ocupado pela sua companheira de viagens, Bulma, também é alterado ao longo do tempo, e passa a ser ocupado inclusivamente por antigos rivais, como Krilin, companheiro de treino de Goku, que, ao ser ultrapassado em força e técnica, serve muitas vezes de consciência externa a conflitos, advertindo para a união de atuais rivais face a um perigo maior.

Em *Naruto*, existe uma estrutura de trios como unidade de combate, ou seja, após completarem os estudos na academia, os ninjas são agrupados em grupos de três, e esses grupos são unidades que cumprem missões em conjunto até ordem contrária. Devido a essa estrutura de gestão militar, a tríade constante da série é a unidade em que o protagonista está inserido, composta por Naruto, o pior aluno, Sasuke, o melhor aluno com quem o herói estabelece uma relação de rivalidade e simultaneamente de amizade fraternal, e Sakura, que promove a união entre os seus companheiros tentando evitar e terminar os conflitos que ocorrem entre eles.

Neste ponto reside outra grande diferença com *Fullmetal Alchemist*, em que não existe relação de amizade-rivalidade entre o protagonista e outra personagem. A relação entre Edward e Alphonse não é de rivalidade, uma vez que ambos possuem o mesmo objetivo, e as suas motivações não estão ligadas a saber quem dos dois é mais forte. Ambos têm forças e fraquezas, e trabalham em equipa, fazendo com que a relação entre eles se aproxime mais do esquema herói/*sidekick*, mas essa ideia será explorada posteriormente. Assim sendo, não há necessidade de existir um terceiro elemento para mediar a relação entre os dois irmãos, embora se possa questionar se Winry, a amiga de infância dos Elric, não entrará neste lugar. A meu ver, isso não se verifica, uma vez que Winry não está presente em todas as aventuras, e serve mais como o elemento que liga os irmãos Elric ao seu passado, ou seja, a casa. Existe uma situação no capítulo 15, volume 4, em que Winry intervém numa disputa entre os irmãos, esclarecendo um mal-entendido e obrigando Alphonse a conversar com Edward. Tratando-se de uma situação única na obra toda, a posição de Winry como terceiro elemento não é forte o suficiente para que o núcleo de protagonistas passe de uma dupla para um trio.

O destino final de cada herói no que toca ao *shonen* de ação/aventura também é importante. Sendo que este tipo de *manga* foi criado com o objetivo de cada leitor se

identificar com o herói *underdog* que consegue triunfar por meio da sua diligência e por se manter fiel aos seus princípios, o normal é esperar um final feliz, que faça com que os leitores vejam e acreditem que, com esforço e dedicação, é possível atingir um objetivo e triunfar, um pensamento deveras motivador.

Em *Dragon Ball*, Goku torna-se mais forte e restabelece a paz na Terra, mas perde desde cedo a capacidade de se transformar em macaco gigante. Mesmo essa perda pode ser considerada um ganho, uma vez que simboliza o triunfo da pureza de coração de Goku sobre a natureza maligna que habitava nele.

No final do *manga*, Naruto restaurou a paz e unificou o mundo ninja, conseguiu trazer Sasuke de volta à aldeia, constituiu família, e tornou-se Hokage, ou seja, conseguiu cumprir todos os objetivos, incluindo ter uma família que o ama e aceita, e o preço que pagou foi a perda de companheiros na guerra e do seu mestre. É importante mencionar que Naruto só foi capaz de atingir esses objetivos após tornar o demônio-raposa seu aliado, o que significa que só depois de a natureza boa se sobrepor à má é que Naruto foi capaz de triunfar.

Em *Fullmetal Alchemist*, os irmãos Elric, com a ajuda de outros companheiros, conseguem salvar Amestris e há uma promessa de um futuro melhor. Edward dá em troca a sua capacidade de praticar alquimia pelo corpo do irmão, cumprindo o seu objetivo, mas com isso perdeu grande parte daquilo que constituía a sua identidade. No epílogo, no último capítulo, é possível ver Edward a arranjar um telhado e, ao tentar usar alquimia para o fazer, a conformar-se com a sua condição de simples humano. Ao ver o irmão, no entanto, nota-se que não possui arrependimentos quanto aos sacrifícios que teve que fazer, visto que deixando de ser alquimista também deixou o exército e a vida confortável que poderia ter com o financiamento que recebia.

Destes três heróis, portanto, temos um que não perde nada, e dois que perdem, sendo que no caso de Naruto as recompensas não foram adquiridas por um sacrifício feito diretamente por ele. Embora se possam considerar todos finais felizes, o final de *Fullmetal Alchemist* é mais ambíguo e dá relevo a outros aspetos que podem ser aprofundados. A ambiguidade do destino de Edward aproxima-se mais dos heróis dos contos de fadas tradicionais japoneses do que do destino de um herói de *shonen* de ação/aventura, o que leva ao próximo ponto, em que se olhará para *Fullmetal Alchemist* a par dos contos japoneses.

4. *Fullmetal Alchemist* e os contos e mitos japoneses

Apesar de não seguir a mesma estrutura, é possível traçar paralelismos entre *Fullmetal Alchemist* e os mitos e contos japoneses devido a certos motivos utilizados.

Através da análise feita por Hayao Kawai ao *Uji Shui Monogatari*, uma compilação de contos antigos, é possível estabelecer uma ligação com a estória dos irmãos Elric e lendas como a da estátua da divindade Jizo, que foi ao inferno e voltou e, como prova física, tinha os pés queimados. No capítulo 8, ao partilhar a sua experiência de transmutação humana falhada com Dr. Marcoh, Edward diz que já viu o inferno. Posteriormente, a autora conta o passado dos irmãos Elric, e, no capítulo 23, fornece com detalhe os acontecimentos da transmutação falhada. Ao tentar realizar este tipo de transmutação, o alquimista é transportado para uma dimensão onde vê a Verdade e adquire mais conhecimento, mas paga um preço físico, e poucos conseguem regressar vivos desta experiência. Trata-se do motivo mitológico da descida ao inferno, presente em várias mitologias, e do qual falaremos a respeito também mais tarde, aquando da análise da obra a par dos mitos ocidentais.

Na estória, todos os alquimistas que realizaram este tipo de transmutação, os irmãos Elric e Izumi Curtis voluntariamente, Hohenheim e Mustang forçados, regressaram, mas incompletos: Alphonse perdeu o corpo, Edward perdeu o braço direito e a perna esquerda, Izumi perdeu alguns órgãos internos, Mustang perdeu a visão, Hohenheim perdeu a mortalidade. Essas perdas são comparáveis aos pés queimados da estátua de Jizo, uma divindade budista menor, uma vez que são provas de que os alquimistas foram ao “inferno” e voltaram, um motivo, aliás, que existe em todas as mitologias, e será abordado novamente na segunda parte da dissertação.

Tal como acontece na mitologia greco-romana, na mitologia japonesa as circunstâncias do nascimento de heróis são especiais, sofrendo a interferência dos deuses. Sendo tão jovens, Edward e Alphonse devem possuir talentos especiais para sobreviver à Verdade, e nasceram, realmente, em circunstâncias especiais, visto que são filhos de um alquimista teoricamente imortal com uma humana comum, o que os torna comparáveis a semideuses. Essa condição explica o talento demonstrado por ambos desde cedo no que

toca à alquimia, e a *supra* mencionada capacidade de sobrevivência perante o choque da Verdade.

Nos contos japoneses, a transgressão não dá origem à aventura, como acontece em *Fullmetal Alchemist*, e o transgressor não recebe uma punição, geralmente retornando apenas ao estado em que se encontrava no início da estória. Outras vezes, aquando da transgressão, o herói torna-se velho ou transforma-se num animal, embora não seja um desfecho frequente, como exemplifica Kawai na sua análise de diversos contos em *The Japanese Psyche*.

Quando o vilão, Homunculus¹, comete a transgressão de se tornar deus, volta ao seu estado inicial do nada. Edward, no final, também volta ao estado inicial de simples humano. A diferença reside na duração da narrativa; os contos, sendo mais curtos, apresentam logo a resolução, mas *Fullmetal Alchemist*, sendo uma narrativa longa, utiliza o motivo usado na resolução dos contos só no fim, após uma jornada em que o herói foi testado e punido.

A natureza ambígua do final de *Fullmetal Alchemist*, que embora seja feliz, deixa um trago amargo, recupera outro motivo tradicional japonês, o *aware*, isto é, uma suave melancolia associada ao final ou ao desaparecimento de algo, não sendo conotado como algo negativo. De facto, Edward perde a capacidade de praticar alquimia, e sente alguma mágoa, mas é uma mágoa que ele tem gosto em sentir devido ao seu resultado: recuperar o corpo do irmão, dando-lhe a hipótese de viver uma vida normal e feliz.

5. Exploração de temas de interesse político no *shonen* de ação/aventura

Como pudemos observar nas secções anteriores, as obras de *shonen* de ação/aventura constituem um meio de entretenimento capaz de agradar leitores independentemente do seu grupo demográfico. Apesar de encontrarmos neste género um grande teor cómico, a comédia e a aventura por si só não geram um interesse tão significativo, mas são os temas

¹ Na alquimia, um *homunculus* é um ser humano artificial. O alquimista suíço-alemão Paracelso (1493-1541) é creditado da criação de um *homunculus*, e relatos afirmam que se tratava de um ser semelhante a um humano, mas de pequenas dimensões, que estava confinado a um frasco, algo referido em várias obras, por exemplo, na obra *Literatura e Alquimia – Ensaios*, de Yvette Centeno.

e valores subjacentes passados nestas estórias que prendem os leitores que crescem a ler os *manga* serializados durante anos.

Estes heróis enfrentam terríveis vilões e lutam por um objetivo épico, algo que o comum adolescente não tem que enfrentar no dia-a-dia, mas as suas lutas e os seus dramas nos universos fantásticos aos quais pertencem ressoam profundamente com as lutas e dramas existentes no mundo real, no mundo que rodeia os leitores.

Assim, através de universos criados pelos *mangaka*, é possível identificar metáforas sobre guerra, disputas étnicas, perdas de entes queridos, e a consciencialização da mortalidade e da efemeridade da vida.

Nas obras referidas neste capítulo, existem confrontos bélicos, sendo que são abordados de forma diferente em cada uma. Em *Dragon Ball*, por exemplo, o grupo de heróis liderados por Goku enfrenta tiranos que anseiam por imortalidade e supremacia universal. Já em *Naruto*, as aldeias ninja vivem em constante guerra fria umas com as outras, mas, quando todo o mundo se encontra em perigo, são capazes de se unir e negociar a paz, muito devido à influência que o protagonista acaba por ter naqueles que o rodeiam, sendo capaz de lhes tocar com a pureza do seu coração. Em *Fullmetal Alchemist*, uma obra em que o protagonista faz parte do exército, não é de estranhar que a guerra seja um tema constante.

As representações da guerra e dos soldados não são feitas, no entanto, de forma a glorifica-los, antes pelo contrário, o foco recai mais nas casualidades de guerra, na devastação sofrida geograficamente, na orfandade resultante deste fenómeno, e da perda da inocência e, até certo ponto, da humanidade dos soldados que cumprem ordens e matam. Esse tipo de representação é explicado na já referida obra *Manga: sixty years of Japanese comics*.

The Americans and British went on for years fighting and winning World War II in their countless war comics. Understandably, in Japan, the painfulness of the subject and the restraints on promoting militarism under the [American] occupation and new constitution meant that hardly any modern war stories were produced. A resurgence of chauvinism in the early 1960s led to a fad for glamorized war *manga* for boys, a tendency that deeply disturbed Tetsuya Chiba. ‘They presented war in a very aggressive light, as if soldiers were real superheroes. I felt that showing how we killed the enemy is not something splendid. War is a disaster(...)’. (GRAVETT, 2004:57)

A tendência que passou a dominar até os dias de hoje é a abordagem mais pacifista, sendo que nos *shonen* de ação/aventura com uma grande componente de artes marciais

os confrontos envolvendo os protagonistas ocorrem ou em situações de competição controlada ou quando a causa é nobre, sendo que a causa de maior nobreza é o restabelecimento da paz.

No que diz respeito à representação de soldados, o exemplo que mostra estes indivíduos de forma menos glamorosa e que vai ao encontro às palavras de Chiba é o relato da guerra civil de Ishval, em *Fullmetal Alchemist* de Arakawa, no volume 15. Sobre a escrita deste volume, Arakawa comenta:

In researching this volume, I interviewed veterans who had been at the front during World War II. I read countless books, examined film footage, and listened to many detailed and intense stories firsthand, but the one comment that affected me the most came from a former soldier who lowered his gaze to the table top and said, 'I never watch war movies'. (ARAKAWA, 2013:175)

Consequentemente, não é de estranhar, numas obras de forma mais ligeira que noutras, que se toque no tema do genocídio. Em *Dragon Ball*, fala-se da dizimação do planeta de origem de Goku, o planeta Vegeta, pelas mãos do tirano Freeza, evento do qual restaram apenas quatro sobreviventes, todos eles crianças. Em *Naruto* há vários relatos de extermínios de clãs, sendo os mais relevantes o do clã Uzumaki, cujos sobreviventes fugiram da sua aldeia de origem e se espalharam pelas várias nações ninja, incluindo a mãe do protagonista, e o massacre do clã Uchia, um clã muito poderoso que ameaçava a paz da aldeia Konoha, centro da ação, do qual só restaram dois sobreviventes: Sasuke, o melhor amigo/rival de Naruto, e o seu irmão, Itachi, autor do massacre do próprio clã e motivador do ódio e amargura de Sasuke face ao mundo ninja e àqueles pertencentes aos altos escalões deste. Em *Fullmetal Alchemist*, o caso de extermínio étnico central para o desenvolvimento da estória é o do povo ishvaliano, cujos sobreviventes têm que viver escondidos por ainda serem vítimas de perseguição e preconceito.

Ao explorarem estas ideias nas suas obras, os autores exploram a noção das injustiças que podem ser cometidas por altas instâncias governamentais, como segregação e perseguição com base em etnias e religião, e a importância do reconhecimento dessas injustiças, bem como da sua denúncia. De facto, esse tipo de consciencialização não é algo novo, como podemos verificar através das palavras de Gravett:

In his acclaimed *Shonen Jump* serial *Barefoot Gen*, Nakazawa transcribed not only his experiences of the immediate ghastly aftermath, but also his family's wartime opposition to ultra-nationalist propaganda and their post-war deprivations under the American occupation. He hated America for dropping the bomb, but he was even more furious about the lack of accountability of Japan's leaders,

from emperor Hirohito, who had driven his country to war, down. Nakazawa was allowed, in fact encouraged by his editors, to address such charged topics in of all things a boys' weekly comic. Compared to other media, *manga* offered an almost unique opportunity to speak the unspeakable. (GRAVETT, 2004:57)

Verifica-se, assim, que existe uma tradição de abordar temas de cariz político neste *medium* de modo a incutir nos leitores uma consciência mais justa, tolerante e humana, tradição essa iniciada por Nakazawa, um *mangaka* contemporâneo do já referido Tezuka. Como podemos observar nas obras abordadas neste capítulo, esse esforço continua nos dias de hoje, não como algo que instigue os leitores contra as autoridades, mas como algo que incentive a denúncia e a ação perante a injustiça. Goku, sozinho, derrotou o Red Ribbon Army devido à demonstrada corrupção, ganância, e falta de respeito pela vida dos cidadãos que governava, mas Naruto já apresenta uma forma mais diplomática de resolver os conflitos do mundo ninja. Já Edward, estando inserido no exército, recusa ordens que possam colocar vidas em perigo e tenta perceber todos os lados das partes envolvidas para tomar decisões informadas, ajudando quem tenta mudar o exército a partir de dentro e aqueles que querem colocar um fim ao regime corrupto que lucra com a disseminação de conflitos.

Parte II – *Fullmetal Alchemist*: um *manga* ocidentalizado

À primeira vista, não é um absurdo dizer que *Fullmetal Alchemist* é um *manga* ocidentalizado. A ação desenrola-se num país claramente europeu, tendo os seus cenários inspirados na Inglaterra da Revolução Industrial. O *design* dos personagens de tez e cabelos claros sugere uma maioria étnica caucasiana, e os próprios nomes são, na sua maioria, nomes europeus, obedecendo à ordem ocidental – nome próprio/nome de família em oposição à ordem japonesa que é nome de família/nome próprio.

Mas existem ainda outras relações que podem ser estabelecidas que reforçam ainda mais esta ideia de que *Fullmetal Alchemist* é, de facto, uma obra com grande influência ocidental.

Neste ponto, é importante referir que a própria autora da obra menciona ter-se inspirado na Europa para a construção deste mundo, bem como na alquimia europeia, tendo pesquisado largamente esta para que o enredo fosse o mais coerente possível. Por outro lado, e como já foi explicitado anteriormente, as relações de intertextualidade estabelecidas partem muito do leitor, variando conforme o background cultural e literário deste. Visto que esta é uma dissertação produzida por uma leitora ocidental, é natural que associações com mitologias europeias, e com a literatura ocidental em si, proliferem.

Este capítulo dedica-se a elementos mitológicos presentes em *Fullmetal Alchemist*, sendo dividido em duas secções principais: mitologia greco-romana e mitologia associada à alquimia. Para a primeira secção, as versões dos mitos utilizadas são as encontradas no *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*, de Pierre Grimal.

1. Mitos greco-romanos em *Fullmetal Alchemist*

Logo no início da obra, no primeiro capítulo, Edward envolve-se numa discussão com Rose sobre religião e ciência, afirmando que, apesar de ser ateu, como cientista ele está mais perto de Deus do que qualquer devoto que se contenta apenas em louvá-Lo através da oração. Chocada, Rose chama à atenção que essa sua arrogância lhe trará uma punição, e Edward responde contando a seguinte estória:

Well... it's like that myth about the hero... He made wings out of wax so he could fly... but when he got too close to the sun... to God... the wax melted and he crashed to the ground... (ARAKAWA, 2013:23)

Como podemos observar, Edward em momento algum menciona o nome do herói, mas a estória de Ícaro é de tão conhecida que tal seria desnecessário. E não restam dúvidas de que se trata da estória de Ícaro, uma vez que Edward conta a versão mais conhecida do mito. Mais tarde, ao revelar os seus membros prostéticos, Edward diz a Rose “This is what happens to sinners who trespass in God’s domain” (*idem*:54).

Visto que Edward já tinha sofrido retaliação pela sua soberba, o mais lógico seria ver nele uma postura mais humilde, mas Edward continua determinado na sua jornada, mesmo que o objetivo tenha mudado. Edward aprendeu que não podia trazer alguém de volta à vida, mas não desistiu de perseguir os outros mistérios da alquimia para restituir o corpo do seu irmão.

A jornada de Edward é, assim, muito semelhante à de Ícaro, com a diferença que o fracasso de Edward não resultou na sua morte. Isto, porém, não vai nada contra a moral do mito de Ícaro, apesar de ser uma estória usada primariamente para incutir humildade e submissão perante um poder maior. Mas, como podemos constatar, o sol derreteu as asas de Ícaro, mas foi o mar que o matou, ou seja, a arrogância resultou no fracasso, mas a autocomiseração é que se torna a derradeira derrota. Ícaro deixou-se consumir pelo resultado do seu fracasso, algo que Edward não fez.

Este motivo do desafio aos deuses e à autoridade é algo recorrente em *Fullmetal Alchemist*, não só por parte de Edward como também por outros personagens centrais da trama. Esses desafios, no entanto, nunca ocorrem sem a punição, fazendo com que *Fullmetal Alchemist* como obra constitua uma grande alusão ao mito de Prometeu, pois por muito nobres que sejam os motivos que levem ao desafio e à transgressão, a punição é sempre dura.

Começemos por analisar o que acontece aos heróis da trama no plano humano. Na tentativa de desmascarar o governo corrupto de Amestris e o seu plano de destruição, Hughes é assassinado, perdendo a hipótese de continuar ao lado da sua família. Da mesma forma, os irmãos Elric veem a sua amiga de infância tomada como refém, sob ameaça de lhe acontecer alguma coisa se eles tentassem prosseguir com a sua investigação e interferissem nos planos do governo. O mesmo acontece a Roy Mustang, que, devido à

sua ambição em se tornar Führer e acabar com as injustiças e atrocidades cometidas pelo atual governo, vê a sua equipa de leais subordinados desmantelada e sob ameaça. Esta limitação de movimentos imposta pode ser equiparada à confiscação do fogo por parte de Zeus após se aperceber do artifício de Prometeu, que deu a melhor parte da carne aos humanos, deixando os deuses com as ossadas.

O roubo do fogo aos deuses, porém, equivale a outro ponto do enredo de *Fullmetal Alchemist*: à abertura do Portal e ao vislumbre da Verdade. Aqueles que sobrevivem ao encontro com a Verdade obtêm um conhecimento sobre alquimia fora do vulgar, ganhando, por exemplo, a habilidade de realizar transmutações sem ser necessário desenharem a fórmula, uma vez que eles invocam em si as runas e, ao juntarem as mãos, emanam a mesma energia do círculo, como explica Izumi Curtis no capítulo 23, volume 6.

O Portal para a Verdade é aberto aquando de uma tentativa de realizar transmutação humana, ou seja, trazer de volta à vida alguém que já morreu. Essa tentativa, porém, é vã, uma vez que é impossível restituir a vida de alguém, como Edward descobre no capítulo 43, volume 11, ao transladar o corpo da criatura resultante da transmutação. Mas devido à arrogância que leva o alquimista a tentar, e como pagamento do conhecimento adquirido, a Verdade pune o transgressor da pior forma para cada um.

Hohenheim, que só queria uma vida normal e tranquila com uma família, foi transformado numa Pedra Filosofal em forma humana, e, conseqüentemente, tornou-se imortal. Alphonse, que só queria voltar a sentir o calor do abraço da mãe, perdeu o corpo, e com ele a capacidade de sentir qualquer sensação física. Edward, que era orgulhoso e queria proteger a sua família, perdeu o único irmão e a capacidade de se pôr de pé sozinho. Mustang, que era um visionário, perdeu a visão, e com isso a oportunidade de ver o que seria da sua amada nação. Homunculus, que queria poder viver só, fora do frasco, voltou para o vazio de onde foi retirado, mas sobre isso falar-se-á na próxima secção referente à simbologia e mitologia alquímica.

Mas, de todas as vítimas da Verdade, a que se aproxima mais de Prometeu é Izumi Curtis. Ao tentar ressuscitar o seu bebé, Izumi perdeu alguns órgãos internos, perdendo a capacidade de gerar mais filhos. Além disso, a perda desses órgãos não foi grave o suficiente para que ela morresse ou ficasse em perigo eminente, mas causa-lhe sofrimento

diário, lembrando o flagelo de Prometeu cujo fígado era todos os dias comido por uma águia.

Contudo, tal como no mito de Prometeu, nem todas estas sentenças foram definitivas, uma vez que, passado tempo suficiente, é possível que os deuses cedam. Alphonse dá uma nova hipótese de lutar ao seu irmão trocando a sua alma pelo braço direito de Edward, que, por sua vez, troca a sua capacidade de praticar alquimia pelo seu irmão. Roy Mustang recupera a visão com ajuda de uma Pedra Filosofal, e passa a lutar pela paz e pela restituição dos direitos e das terras do povo de Ishval, o mesmo povo que fora chacinado na guerra em que Mustang foi sagrado herói. Izumi recupera parte da sua saúde graças a uma intervenção médica de Hohenheim. Hohenheim, após usar quase todo o seu poder na última batalha para proteger os seus filhos, tem a alegria de ouvir Edward chamá-lo de pai, e consegue chegar a Resembool para morrer em frente à campa de Trisha Elric, o amor da sua vida. Tal como a águia deixa de importunar Prometeu, os heróis de *Fullmetal Alchemist* também deixam de ser importunados pela triste sina imposta pela Verdade.

Outro mito que é pertinente mencionar no contexto desta obra é o mito de Orfeu, devido ao motivo recorrente da descida ao inferno ou a outros planos da existência. À semelhança de Orfeu, que desceu aos Infernos para resgatar a alma da sua amada esposa Eurídice, a realização da transmutação humana pelos irmãos Elric e por Izumi Curtis foi um ato de amor, para trazer de volta um ente querido que partiu demasiado cedo.

É importante referir, no entanto, que a metáfora do inferno é usada em diferentes contextos em *Fullmetal Alchemist*. Quando Edward diz a Dr. Marcoh que viu o inferno, no capítulo 8, volume 2, por exemplo, não se refere ao espaço do Portal da Verdade, mas sim à visão da criatura moribunda que foi gerada pela transmutação e às roupas vazias do irmão que jaziam ao seu lado.

A “visão do inferno” é um termo também utilizado por Riza Hawkeye ao relatar a Edward a guerra de Ishval, no volume 15. A realidade da fórmula da Pedra Filosofal, que Dr. Marcoh chama de pesquisa maldita, também é comparada a uma visão do inferno, e a vontade de obter esse conhecimento é encontrada por Edward com o aviso de que encontrará o inferno. A descoberta que o ingrediente principal da Pedra Filosofal são vidas humanas já é uma revelação aterradora por si só, mas só no capítulo 52, volume 13, em que Edward, Ling, e o homunculus Envy são transportados para o interior do

estômago de Gluttony, que é uma tentativa falhada de replicar o Portal da Verdade, é que o herói se vê diante do inferno da Pedra filosofal. Numa luta, Envy abandona a sua forma antropomórfica para assumir a sua verdadeira forma, algo monstruoso cuja pele é composta pelas caras contorcidas em agonia das almas que estão emprisionadas na Pedra Filosofal que constitui o núcleo do monstro.

Posto isto, em *Fullmetal Alchemist* a sequência mais próxima do mito de Orfeu é a recuperação de Alphonse por parte de Edward do Portal da Verdade, no último capítulo da obra. Edward transmuta-se a ele próprio para o outro plano de existência, e sacrifica a sua habilidade alquímica em troca do irmão, regressando ao plano físico onde ambos pertenciam juntos. A diferença fundamental entre estes acontecimentos e os acontecimentos do mito órfico é que Edward não olha para trás, e por isso mesmo disfruta do final feliz que Orfeu não foi capaz de encontrar.

Considerações gerais

Como é possível observar, existem em *Fullmetal Alchemist* alusões à mitologia greco-romana, quer estas sejam mais óbvias, como é o caso do mito de Ícaro, ou que apenas partilhem motivos comuns, como no caso do mito de Orfeu. Mesmo assim, estes mitos estão sempre alterados de alguma forma, nomeadamente no seu final. Poderá tratar-se de uma reescrita destes mitos, ou mesmo um cruzamento com a estrutura mitológica japonesa, vista no capítulo anterior. A verdade é que existem motivos comuns a ambas mitologias, o que pode ser explicado pelas teorias de Jung sobre arquétipos e a sua formação num inconsciente coletivo, teorias presentes em obras como *O homem e os seus símbolos* e revisitadas em *Psicologia e Alquimia*. Assim, transgressão, castigo divino, e descida ao submundo, aqui tratados, são todos motivos arquetípicos presentes em várias mitologias, e o que varia é o seu tratamento.

Enquanto na mitologia greco-romana o desfecho é, regra geral, trágico para servir o propósito moralizante de não se desafiar os deuses, o mesmo não pode ser dito a respeito da mitologia japonesa, em que os deuses são, por vezes, os transgressores. A tradição mitológica japonesa é mais apologista da expiação do que da punição definitiva, o que leva a que o herói volte a encontrar o seu lugar no mundo, quer volte ao seu estado inicial ou fique com alguma mazela.

O que vemos em *Fullmetal Alchemist* é um cruzamento destas duas visões. Se, por um lado, os que desafiam deus e a autoridade recebem uma punição dura que poderia

significar sofrimento até ao fim dos seus dias, a capacidade dos heróis de se voltarem a erguer e estarem dispostos a arcar com as consequências dos seus erros é a chave para a sua redenção, e essa expiação os conduz à paz e a um desenlace feliz.

Analisando cada caso em *Fullmetal Alchemist*, Mustang, mesmo após perder a visão, estava disposto a trabalhar para a paz e a restituir aos ishvalianos a sua pátria, como é observável no capítulo 108, volume 27, mesmo sabendo que, no seu estado, não poderia chegar a uma posição de liderança elevada. A restituição da sua visão é uma recompensa pela sua tenacidade, e por estar disposto a abrir mão da sua maior ambição. Essa recompensa torna-se mais justa uma vez que Mustang não realizou transmutação humana por vontade própria, tendo sido forçado a cometer esse crime, como se vê no capítulo 101, volume 25.

No caso de Izumi, Hohenheim conseguiu rearranjar os seus órgãos internos para que ela não vivesse em constante sofrimento, mas ela não recuperou a capacidade de gerar filhos. Essa era uma capacidade, no entanto, que sempre fora duvidosa, pois a única vez que uma das suas gravidezes vingou, o bebé morreu pouco tempo depois de nascer. No entanto, o percurso dela como mestra dos irmãos Elric e a relação que ela tem com outras crianças, como nos é mostrado nos volumes 5 e 6 da obra, sugerem que Izumi sempre foi uma figura materna, e sempre foi amada como tal, mesmo que esse amor não tenha sido proveniente de um filho biológico.

Hohenheim voltou a ser mortal, algo que ele ambicionava, mas nos seus últimos momentos desejou poder viver mais um pouco com os filhos. Homunculus, por sua vez, após tentar tornar-se um deus, voltou para trás do Portal da Verdade, ou seja, para o tudo, perdendo a individualidade que sempre quis ter. No caso de Homunculus, porém, não há um caminho de redenção, apenas o regresso ao estado original.

No caso dos irmãos Elric, Alphonse recupera o corpo, mas a sua jornada de redenção não termina, uma vez que carrega consigo o peso de não ter conseguido salvar Nina no capítulo 5. Alphonse viaja e tenta aperfeiçoar o seu conhecimento alquímico para ajudar as quimeras a tornarem-se humanos outra vez. O facto de parecer que Alphonse sai completamente impune prende-se com o facto do primeiro castigo ter consistido em ficar sem corpo durante cinco anos, um castigo demasiado severo tendo em conta que ele era uma criança quando este foi atribuído, mas existe ainda outra agravante: Alphonse teve uma oportunidade de recuperar o corpo mais cedo, mas preferiu adiar esse momento

para não perder a capacidade de lutar e proteger os seus companheiros. Além disso, Alphonse volta a trocar a sua alma pelo braço direito de Edward, depositando a sua fé no amor do irmão. Edward, por sua vez, não tem problemas em sacrificar os seus dotes de alquimista para recuperar o seu querido irmão, ficando relegado à condição de “mero humano”, como lhe diz a Verdade. Edward também nunca recupera a perna que perdeu ao realizar transmutação humana, algo que lhe fica a servir de lembrete que a arrogância é um pecado grave, e que ele é tão forte quanto as pessoas que estão à sua volta para o apoiar.

2. A Alquimia em *Fullmetal Alchemist*

«Alchimia est separatio impuri a substantia puriore», é o que diz Martinus Rulandus no seu *Lexicon Alcheminae*. E, de facto, o trabalho de um alquimista consiste em conhecer as substâncias e purificá-las através da transmutação, algo que pode ser constatado nos trabalhos alquímicos que tinham como fim refinar os metais imperfeitos, transformando-os em ouro. Por outro lado, esse ato é também metafórico para a purificação do próprio autor da transmutação, é um ato místico com o fim de elevar o alquimista a um plano superior. Como diz Yvette Centeno em *Literatura e Alquimia – Ensaaios*:

A alquimia é, pois, uma forma de misticismo. É um dos caminhos, um dos acessos ao paraíso, à eternidade, uma das maneiras que o homem tem de neste mundo se realizar integralmente, transmutando-se, sofrendo no corpo e no espírito a mesma alteração que sofre o místico ao ser-lhe revelada a divindade. (1987:12)

Aqui importa clarificar o que a autora entende como misticismo, sendo isso uma «forma de experiência da divindade, imediata e directa, ou sentida e julgada como tal» (1987:9), sendo que a experiência mística encontrada na alquimia difere da religiosa por se afastar da sua tradição, podendo ser inserida na categoria de misticismo secular. O alquimista procura o conhecimento do mundo à sua volta, material e espiritual, e é esse conhecimento que, como diz Edward no início da obra, aproxima o cientista (alquimista) de deus.

Esta relação mística da alquimia está presente em toda a obra, embora, à primeira vista, a alquimia no universo de *Fullmetal Alchemist* seja tratada como uma ciência que serve vários propósitos na sociedade, havendo diversas correntes praticadas nesta arte.

Posto isto, *Fullmetal Alchemist* não só é um bom exemplo das teorias de Jung sobre a *psyche* e o inconsciente coletivo, visto que uma autora japonesa escreveu esta obra repleta de arquétipos e motivos tipicamente ocidentais misturados com orientais, mas também é uma obra que aplica certos conceitos de Jung no seu enredo, dando força ao conceito de alquimia como misticismo apresentado anteriormente.

Dos arquétipos falar-se-á no próximo capítulo, comparando *Fullmetal Alchemist* com outras obras literárias. Nesta secção interessa falar sobre a relação da alquimia com a *psyche* e com o inconsciente coletivo, demonstrando como estes conceitos foram trabalhados em *Fullmetal Alchemist*.

Comecemos, assim, por esta citação de Jung:

...tal como o corpo humano revela uma autonomia comum, para lá de todas as diferenças raciais, a *psyche* possui, por sua vez, para lá de todas as distinções culturais e conscientes, um substrato comum que designei com o nome de ‘inconsciente coletivo’. Esta *psyche* inconsciente, que é comum à humanidade inteira, não se compõe de conteúdos susceptíveis de se tornarem conscientes, mas de disposições latentes para certas reações idênticas. O inconsciente coletivo é simplesmente a expressão psíquica da identidade da estrutura do cérebro para lá de todas as diferenças raciais. É assim que se explica a analogia, ou mesmo a identidade, dos temas míticos e dos símbolos, bem como, de um modo geral, a possibilidade que os homens têm de se compreenderem uns aos outros. [...] No plano puramente psicológico trata-se de instintos de imaginação e de acção comuns a toda a humanidade. (*apud* CENTENO, 1987:47)

Esta citação vem explicar as semelhanças faladas anteriormente entre *Fullmetal Alchemist* e a mitologia ocidental, e vem também abrir portas para a representação desse inconsciente coletivo e da sua ligação com a *psyche* individual.

Na sua obra *Psychology and Alchemy*, Jung fala da busca da identidade, o SELF, e de como símbolos alquímicos aparecem em sonhos e no imaginário de indivíduos, que nada sabem de alquimia e que nunca tiveram contacto com estes símbolos, de diferentes culturas na sua própria jornada de autoconhecimento.

A jornada de busca do SELF é algo que tem como objetivo a plenitude, e por isso não existe um só caminho. De um ponto de vista religioso, diz-nos Jung, o SELF engloba os arquétipos semelhantes a Cristo, ou seja, um ser perfeito em essência cuja perfeição pode ser alcançada pela fé. Outros símbolos relacionados com o SELF e a perfeição, também segundo Jung, são o andrógino, o número 4 e a mandala. Por outro lado, através do olhar para o inconsciente também se pode chegar a essa totalidade, através de um

processo alquímico de purificação do indivíduo. Esta ideia de busca da totalidade é tão antiga quanto a própria humanidade, e está presente em vários indivíduos de várias culturas – uma breve pesquisa sobre religiões revela a presença de seres unos e andróginos antes da formação da humanidade – surgindo em cada indivíduo através do inconsciente coletivo. No entanto, devido à carga religiosa existente em cada cultura, existe uma ideia geral de que o ser humano não é completo devido ao pecado, separando o indivíduo do divino. Mais uma vez, a fé e a imitação dos arquétipos semelhantes a Cristo podem levar a essa totalidade, e a purificação alquímica também.

Em *Fullmetal Alchemist*, existe uma figura do SELF denominada de ‘Homem Dourado’ que representa o ideal humano possuidor de todo o conhecimento alquímico, em suma, um ser perfeito. Essa figura é conhecida também como ‘O Sábio de Leste’, em Amestris, e ‘O Sábio do Oeste’, em Xing, e, apesar da sua aparição ter séculos e das duas civilizações estarem geograficamente separadas, sem interagirem muito, as concepções acerca desta figura são muito semelhantes. Com tempo, a autora dá uma explicação para isso, demonstrando que este ‘Homem Dourado’, na realidade, era duas pessoas iguais que percorreram o caminho geográfico oposto. Um deles, Homunculus, leva-nos ao ponto seguinte: o processo alquímico para chegar à totalidade.

Homunculus é o antagonista principal da trama. Trata-se de uma entidade criada através de uma experiência com o sangue do escravo 23, a quem Homunculus dará o nome de Van Hohenheim, sendo que o autor da experiência não sabe como o fez, não havendo uma receita para repetir o processo. Homunculus possui um vasto conhecimento alquímico, mas é algo incorpóreo que só consegue sobreviver dentro de um frasco. Aproveitando a ganância do rei de Cselkses, que queria tornar-se imortal, Homunculus posiciona-se junto de Hohenheim no centro de um círculo de transmutação gigante, e, devido à afinidade de sangue existente entre ambos, cria para si um corpo idêntico ao de Hohenheim e faz de ambos Pedras Filosofais em forma humana, tornando-os imortais e poderosos.

Homunculus funda Amestris e continua a sua busca pela perfeição retirando de si os sete pecados mortais, criando um homunculus por cada pecado, e, mais tarde, tenta absorver o deus que está no Portal da Terra, ou seja, a consciência coletiva do planeta.

Posto isto, surgem as questões “o que é a consciência coletiva da Terra?” e “como é representado o inconsciente coletivo em *Fullmetal Alchemist*?” Como já foi referido na

secção anterior, ao se realizar transmutação humana, o Portal da Verdade é aberto, e o alquimista é transportado para um outro plano de existência. O Portal da Verdade é algo que todos os humanos possuem, e representa a capacidade de praticar alquimia, ou, segundo Jung, de olhar para o inconsciente e reconhece-lo. Esse outro mundo é todo branco e estende-se até se perder a vista, e só se distinguem o alquimista, um portão que paira atrás dele com runas gravadas, e uma silhueta humana que possui apenas uma boca, que só é visível quando se contorce num esgar sardónico. Esse espectro apresenta-se dizendo «I'm what you would cal 'The World', or 'The Universe'. Or 'God'. Or 'Truth'. Or 'All'. Or 'One'. And ... I'm 'You'.» (ARAKAWA, 2013:465).

Antes de avançar com explicações, é pertinente ver, mais uma vez, o que é dito em *Literatura e Alquimia*. Duas citações são relevantes para este assunto. A primeira diz-nos «O alquimista, como místico, tem acesso à Verdade, ao Absoluto» (CENTENO 1987:15). A segunda diz «O Espírito é o equivalente oriental do nosso conceito de inconsciente, e em especial do inconsciente coletivo (“Semente Única”, “Fundamento de Todo”, “Potencialidade da Verdade”, são outros dos seus nomes)» (*idem*:52-53).

Em *Fullmetal Alchemist*, o encontro que os alquimistas têm com esta entidade, no plano físico descrito, é referido como “ver a Verdade”. Visto que o alquimista tem a capacidade de olhar para o inconsciente, tem acesso à Verdade, como nos diz a citação acima. Da mesma forma, é possível comparar os nomes dados ao inconsciente coletivo na segunda citação com os nomes com que a entidade do Portal se autodenomina, e constatar as semelhanças. Voltando à citação, o inconsciente coletivo é apresentado como o equivalente de Espírito, pelo que podemos concluir que o ser humano está ligado ao inconsciente pelo espírito, formando o inconsciente coletivo, e, por sua vez, formando a consciência do próprio planeta.

Esta conceção de Espírito também é importante para explicar o que acontece a Alphonse Elric. Ao encontrar a Verdade, o alquimista é arrastado para dentro do seu portão por mãos negras e é forçado a encarar as verdades do mundo e da alquimia. Por esse conhecimento, um preço é pago, sendo esse preço uma parte do corpo do alquimista. Alphonse paga o preço com todo o seu corpo, e, em desespero, Edward dá um braço à Verdade para recuperar a alma do irmão, fixando-a numa armadura. No capítulo 53, volume 13, Edward volta ao Portal da Verdade e vê o corpo do irmão. Apesar da alma estar fixa numa armadura, o corpo de Alphonse que se encontra no Portal da Verdade tem vida e responde pelo nome, mas recusa-se a ir com Edward por ele não ser a sua alma.

Tudo indica, no entanto, que aquele é Alphonse Elric, desde a forma de falar às expressões faciais, e não a entidade que Edward encontra anteriormente e que lhe tira o seu braço e a sua perna. Ao longo da obra, é possível constatar que Alphonse-armadura é de facto Alphonse Elric por apresentar todas as características inerentes à sua personalidade e por possuir memórias só dele. Nesse caso, o que aqui está representada é a tripartição do indivíduo, sendo constituído por corpo, a matéria, a alma, que confere ao indivíduo a sua individualidade, e o espírito, que o liga ao resto do mundo através do inconsciente coletivo.

Voltando a Jung e à busca pela totalidade, segundo a psicanálise o caminho para a totalidade não está na busca pela perfeição, mas sim na aceitação do bom e do mau como formas complementares, ou seja, no autoconhecimento e autoaceitação. No final da obra, no seu último encontro com a Verdade, Edward dá o seu portão em troca do irmão, ou seja, sacrifica a capacidade de olhar para o inconsciente. Nesse ato de amor, Edward chega à totalidade, aceitando a sua condição de simples humano, e admitindo que nunca foi mais do que isso. Com a consciência desse facto e com o irmão novamente ao seu lado, Edward está pronto para viver uma vida plena e feliz.

Mas como pode esta alquimia como corrente filosófica e espiritual conviver em harmonia com a parte científica, uma vez que, no universo de *Fullmetal Alchemist*, a alquimia é vista e tratada como uma ciência? A resposta também pode ser encontrada nas teorias de Jung.

Em *Fullmetal Alchemist*, a alquimia rege-se por algumas regras presentes em escritos de Aristóteles e regras da Física. Vemos, assim, uma afinidade com as considerações feitas por Aristóteles na máxima alquímica “Tudo é um, e um é tudo”, significando que o indivíduo faz parte de algo maior e mais abrangente, mas esse algo só existe como unidade devido aos indivíduos que o compõem. Quanto às leis da Física, vemos a aplicação das leis de conservação de massa de Lavoisier na regra da troca equivalente, isto é, para se obter alguma coisa algo de igual valor tem que ser dado. E tudo isto se liga aos pontos discutidos anteriormente, como demonstra a seguinte citação de Jung quanto à alquimia:

A analogia com a física não é um desvio, uma vez que o próprio esquema simbólico representa uma descida na matéria e exige a identidade do exterior com o interior. A *psyche* não pode ser totalmente deferente da matéria, senão como poderia ela fazer mexer a matéria? A *psyche* e a matéria existem num só e mesmo mundo, e cada uma participa da outra, senão toda a acção

recíproca seria impossível. Se a investigação científica avançasse o suficiente chegar-se-ia a uma concordância final entre os conceitos físicos e psicológicos. (*apud* CENTENO 1987:105)

Conclui-se, portanto, que a prática da alquimia prende-se à intenção do alquimista e à ligação da sua *psyche* com o resto da matéria, a consciência da Terra. Por essa razão, em *Fullmetal Alchemist* aqueles que viram a Verdade são capazes de realizar transmutações sem desenharem as fórmulas, apenas juntando as palmas das mãos. Como Izumi Curtis explica aos irmãos Elric no capítulo 23, volume 6, o ato de juntar as mãos simboliza o círculo, e as runas são projetadas pela intenção do alquimista. No final da obra, é possível ver Edward a tentar praticar alquimia dessa forma, e a falhar, e isso é explicável pelo facto do herói ter sacrificado a sua capacidade de ligar a sua *psyche* à consciência da matéria, dando o seu portão em troca do seu irmão.

Recuando um pouco, falemos da forma convencional de se realizarem transmutações em *Fullmetal Alchemist*. A base de tudo é um círculo, que abrange todos os elementos da transmutação, e dentro do círculo estão traçados os elementos a utilizar e as runas que indicam como os elementos serão utilizados. Todos os símbolos observados nos círculos de transmutação de *Fullmetal Alchemist* podem ser encontrados em anotações de alquimistas renomados, nomeadamente nas notas de Nicolas Flamel.

Para chegar a essas fórmulas simplificadas, no entanto, o alquimista deve estudar, pesquisar e experimentar, tendo, por essa razão, que anotar tudo o que faz. Isto é verdade para os alquimistas de *Fullmetal Alchemist* como para os alquimistas não fictícios. Essas notas não são claras, são cheias de metáforas e simbolismos. Por um lado, essa norma era praticada para que o alquimista não sofresse represálias por parte de entidades religiosas quando a alquimia era praticada com fins místicos, e, por outro lado, para que os escritos pudessem ser interpretados apenas por conhecedores da prática, evitando que o conhecimento fosse parar às mãos erradas, como explica Holmayard na introdução do livro *Alquimia* (1957:14-15). Em *Fullmetal Alchemist* aplica-se o último cenário descrito, e as formas de anotação de alguns alquimistas são exemplificadas no capítulo 10, volume 3.

Em *Fullmetal Alchemist* proliferam elementos visuais ligados à alquimia, como por exemplo as árvores cabalísticas gravadas nos portões dos irmãos Elric, uma alegoria ao fascínio que os alquimistas dos séculos XVI e XVII sentiam pelas tradições judaicas, ou a cruz de Flamel envergada pelos irmãos Elric e pela sua mestra, símbolo de uma

alquimia praticada pelo bem, ou até mesmo a tatuagem de Oroborus que todos os homunculi possuem. A escolha do Oroborus como símbolo dos homunculi é interessante; o Oroborus é uma serpente que devora a própria cauda, e, na tradição alquímica, simboliza o caos entre o início e o fim de tudo, e, na obra, a missão dada aos homunculi pelo seu pai é exatamente de criar o caos em Amestris até a missão de construir o círculo alquímico que engloba o país estar completo, ou seja, até que o propósito para o qual Amestris foi fundado seja cumprido.

A própria forma de Homunculus, antes de tomar um corpo idêntico ao de Hohenheim, invoca algo da tradição alquímica alemã, o *Ungrund*, explicado da seguinte forma: «O *Ungrund* assemelha-se a um olho porque é o seu próprio espelho. Não tem essência, não abarca a luz nem as trevas: é antes uma “magia”, como diz Böhme, pois é inexplicável.» (CENTENO, 1987:111) Mais é explicado que o *Ungrund* é o abismo escuro que representa o conhecimento de tudo, em contraste com o Portal da Verdade, onde está o inconsciente coletivo, onde tudo é branco. No entanto, quando o portão se abre para mostrar o conhecimento ao alquimista, é para o escuro que este é arrastado, ou seja, para o *Ungrund*.

A primeira vez que Hohenheim, na altura escravo 23, vê a criatura que se denomina Homunculus, esta é uma substância etérea dentro de um frasco, negra, com apenas um olho, que pode falar mesmo sem uma boca visível, e essa boca, quando se vê, apenas sorri. Homunculus foi criado com o sangue do escravo 23, mas, apesar da denominação dada, não tem forma humana, e possui um conhecimento sobre alquimia superior ao daquele que alegadamente o criou. Aliado ao facto de não se conseguir replicar a experiência, tudo isto leva a crer que a criatura dentro do frasco não é um homunculus, mas sim uma parte do *Ungrund* que foi invocada e tem que ser mantida num frasco para não regressar ao seu local de origem.

A denominação de homunculus dada ao ser dentro do frasco é uma referência a Paracelso, um alquimista renomado do século XVI. Arakawa escolheu Paracelso como referência devido aos feitos pelos quais ficou conhecido, sendo o único alquimista, além de Flamel, que se suspeita de ter chegado à receita da Pedra Filosofal, e diz-se que criou um pequeno ser humano *in vitro*, segundo a sua obra *De Natura Rerum*, o que despertou todo um imaginário fantástico à volta da sua figura e da própria alquimia.

Mas a criação de um homunculus dentro de um frasco não é a única referência a Paracelso, cujo verdadeiro nome era Theophrastus Bombastus von Hohenheim. Homunculus fala com o escravo 23, e, como forma de agradecimento pela dádiva de sangue dada por este para o invocar, oferece-se para o ensinar a ler, a escrever, e os princípios da alquimia, e dá-lhe um nome. Primeiro sugere Theophrastus Bombastus, mas o escravo recusa por ser um nome muito comprido, ficando com o nome Van Hohenheim, como vemos no capítulo 74, volume 19. Paracelso foi um alquimista notável pelos seus feitos na medicina, ficando conhecido como o pai da bioquímica e da biomédica, e, talvez por isso, Arakawa tenha feito de Hohenheim um alquimista dedicado à medicina, sendo, na obra, o fundador da prática de alquimia medicinal em Xing.

Homunculus deu o nome ao doador do sangue que o criou, mas, como foi visto anteriormente, este não foi criado com uma forma humana, ou parecida, como a denominação sugere. O primeiro homunculus criado segundo o modo alquímico é Pride, o primeiro pecado retirado de Homunculus a assumir uma forma antropomórfica. E todas as características de Pride evocam a imagem do Golem da mitologia judaica, mais especificamente da versão polaca da lenda, segundo a informação dada por Catherine Matière no seu ensaio para *Dicionário de Mitos Literários*.

Golem em hebraico significa embrião, e, observando o capítulo 106, no volume 26, a verdadeira forma de Pride assemelha-se a um embrião. Na lenda polaca, o Golem tem na sua frente gravada a palavra *emeth*, que significa verdade, sendo alegórica a Deus. Feito com o propósito de ser um criado que cumpre ordens, o Golem vai crescendo conforme o seu propósito for sendo cumprido, o que assustava os seus amos, que decidiram limpar da sua frente a primeira letra da palavra, restando *meth*, que significa “está morto”, tirando-lhe a vida.

Na sua verdadeira forma, Pride tem o símbolo alquímico do sol e do ouro gravado na testa, um símbolo alegórico à perfeição e a deus. É possível observar, também, que apesar de ficar apenas com uma alma no seu núcleo Pride continua a crescer. A explicação é dada no *omake* do último volume, que informa o leitor que Pride cresce devido ao amor que a Senhora Bradley tem por ele.

O propósito de Pride é ser um filho. Homunculus é tratado por ‘Pai’ por todos os sete homunculi por ele criados, personificações dos pecados capitais, que representam as características humanas que afastam um ser da perfeição. Pride foi o primeiro a ser criado

para acabar com a solidão de Homunculus, sendo mais tarde adotado pela Senhora Bradley, que o ama como se o tivesse gerado. A sua natureza também muda no final da obra, quando fica apenas sob os cuidados da mãe adotiva, porque Pride foi criado com o propósito de ser um filho que trouxesse orgulho. Enquanto que para Homunculus isso significava um filho obediente que cumprisse o seu papel sem questionar, para a Senhora Bradley significava que Pride deveria ser uma criança gentil e bondosa.

Apesar dos protagonistas da estória serem os irmãos Elric, e do enredo girar à volta da sua jornada de redenção, o conflito interno de Edward como alquimista pode ser explicado pela estória do seu pai, Hohenheim, e do respetivo duplo, Homunculus.

Já foi referido o processo de criação de Homunculus e como ele obteve um corpo igual ao de Hohenheim, tornando-os Pedras Filosofais em forma humana. Mas o que é a Pedra Filosofal? Nas lendas alquímicas europeias, a Pedra filosofal é uma substância que pode assumir várias formas, uma pequena dose pode transformar qualquer metal em ouro do mais puro, e é capaz de produzir o elixir da vida, que cura todas as doenças e dá mais longevidade a quem o tomar. De todas as descrições na literatura sobre alquimia, o único consenso sobre a aparência desta substância é a cor, que é um vermelho muito profundo e brilhante, como sangue.

Em *Fullmetal Alchemist*, a Pedra Filosofal também é vermelha e assume várias formas, como um cristal, ou uma substância nem líquida nem sólida. O núcleo vital de todos os homunculi é uma Pedra Filosofal, e o mesmo aplica-se a Hohenheim. A energia gerada pelas Pedras é incomensurável, chegando-se a pensar que a lei da troca equivalente não se aplica a quem a possui, mas a verdade é que o sacrifício para se produzir uma Pedra Filosofal é demasiado grande: vidas humanas.

Homunculus e Hohenheim tornam-se Pedras Filosofais pelo sacrifício das vidas dos habitantes de Cselkses, e cada um ficou com cerca de meio milhão de almas a residir dentro do seu corpo. Para além da diferença no rumo geográfico tomado por cada um, Homunculus indo para Oeste e Hohenheim para Este, os dois seguem caminhos opostos na forma como lidam com a sua nova condição.

Comecemos pela prática da alquimia. Hohenheim funda a prática de alquimia medicinal, e espalha conhecimentos de uma arte que serve primariamente para ajudar as pessoas. Homunculus funda um país com base na prática da alquimia aplicada ao combate e à guerra, sendo uma alquimia praticada pelo interesse pessoal e do Estado. A forma

como usam a energia das almas dentro deles também difere largamente. Durante o tempo que viveu, Hohenheim conheceu e conversou com todas as almas do seu corpo, e sempre que utilizava a energia da Pedra pedia autorização à respetiva alma. Homunculus aprendeu a silenciar as vozes das almas, e usava a sua energia indiscriminadamente. Ambos viveram nas sombras, mas por razões diferentes. Homunculus não se mostrava a toda a gente para não revelar o seu plano, não o colocando em risco, enquanto Hohenheim não queria que notassem a sua condição de imortal, uma vez que, à sua volta, todos envelheciam menos ele.

Mas a maior diferença entre os dois está nos seus objetivos. Hohenheim queria voltar a ser mortal para passar o resto da vida ao lado da família sem a dor de ver os seus entes queridos perecer, já Homunculus queria alcançar a perfeição, tornando-se um deus. Estes dois objetivos vão ao encontro do assunto falado no início desta secção, sobre a obtenção da totalidade, e, mais uma vez, vem dar ênfase à ideia que totalidade não é igual a perfeição, mas sim à aceitação do bom e do mau que torna alguém humano.

Estes objetivos, assim como a forma como são tratados na obra, são os pontos-chave para a alusão ao conceito alquímico do ‘ser dourado’, dado por Gustav Meyrink na introdução ao *Tratado da Pedra filosofal e Tratado sobre a Arte da Alquimia*, de São Tomás de Aquino. Para explicar esse conceito, é necessário recorrer à simbologia da alquimia e às metáforas dos alquimistas. O símbolo mais elevado da alquimia é o Sol, que simboliza o ouro quando se fala de metais, mas que simboliza deus ou perfeição no contexto místico. Ao falarem de transmutar os metais para ouro puro, os alquimistas também falavam na elevação da essência humana para se aproximarem de deus, tornando-se seres dourados ou perfeitos.

Em *Fullmetal Alchemist*, o arquétipo da perfeição para os alquimistas era o “Homem Dourado”, que recebeu esse nome devido aos seus olhos e cabelos serem dessa cor, mas também porque possuía conhecimento absoluto de alquimia. Esta figura, representada por Hohenheim e Homunculus, possui, no entanto, duas facetas distintas: uma que quer obter o poder e conhecimento máximo, alcançando a perfeição, correspondente a Homunculus, e outra que aceita e deseja a sua humanidade, correspondente a Hohenheim. No final da obra, Edward tem uma escolha na forma como pode salvar o irmão, uma vez que existiam duas Pedras Filosofais, que representariam o poder da alquimia. O herói, porém, escolhe sacrificar a sua habilidade e aceitar a sua

humanidade, o que o aproxima do arquétipo de “Homem Dourado” e lhe confere a totalidade.

Parte III – *Fullmetal Alchemist* e a Literatura Ocidental

Neste capítulo serão exploradas as relações entre *Fullmetal Alchemist* e algumas obras da Literatura Ocidental, umas mais emblemáticas do que outras, principalmente através dos temas, motivos e figuras partilhados. É pertinente mencionar que a análise aqui feita é realizada no âmbito da intertextualidade que se debruça nos estudos dos temas e motivos comuns entre obras, como podemos encontrar na definição de motivo no *Dicionário de Narratologia*, de Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes, que nos diz:

São ainda os motivos que viabilizam uma leitura de tipo socio-cultural da narrativa, já que através deles se filtram os elementos antropológicos, temáticos e ideológicos que mediatamente reflectem um contexto histórico específico.

Assinale-se, por último, que a intertextualidade compreende o estudo da mobilidade dos motivos, distinguindo-os de outras formas de anaforização interdiscursiva (alusões, citações, comentários, etc.). Inscritos virtualmente numa espécie de “memória” transtextual, os motivos revelam claramente o carácter dialógico de qualquer produção discursiva. (1996:244)

Assim, não existe aqui uma relação intertextual como normalmente é estudada, isto é, no campo da paródia, citação ou alusão, tratando-se antes da circulação de motivos.

1. Aventura: género e tema

Fullmetal Alchemist é um *manga* que pertence ao género ação/aventura, e, por essa razão, seria de pensar que teria afinidades com obras como *Robinson Crusóe*, a obra paradigmática da aventura no cânon ocidental. Existem algumas semelhanças a nível de estrutura narratológica, como pode ser visto se analisarmos ambas as obras tendo em conta o percurso do herói proposto em *The Hero with a thousand Faces*, de Campbell. Existe em ambas as obras um corte com o lugar de origem e uma deslocação para o herói perseguir os seus objetivos, existe viagem e exploração, embora em campos diferentes. Em *Robinson Crusóe*, a viagem e a exploração são centrais na trama, e constituem por si só a motivação do herói. Em *Fullmetal Alchemist*, por outro lado, os heróis viajam em busca de pistas para alcançarem os seus objetivos, e não há exploração geográfica. Mas, mesmo nesta estrutura, existem diferenças substanciais nas razões de corte com o lugar de origem e na natureza da exploração feita pelos heróis.

Neste ponto, é importante analisarmos algumas definições de aventura no contexto da literatura. Começemos pela definição dada de ‘romance de aventura’ por Maria Margarida Morgado, no *E-Dicionário de Termos Literários*:

Associa-se geralmente o romance de aventuras a um tipo de ficção inferior, de estatuto ambíguo, devido à centralidade nele do elemento de ficção, da sucessão de aventuras, e provavelmente também dada a sua popularidade enquanto ficção para crianças e jovens, leitores geralmente considerados menos experientes e mais interessados no desenrolar do enredo do que nas novidades ou complexidades estruturais, psicológicas ou verbais de uma narrativa. De facto, por um lado, o romance de aventuras evita confrontar a densidade psicológica ou problemática das personagens, preferindo sublinhar o desenrolar de espaços, (que se transformam, por vezes, em tempo de maturação das personagens), e colocar frente a frente o herói com ambientes hostis, que ele é capaz de dominar; [...] Por outro lado, o romance de aventuras e a aventura em si parecem configurar um leitor implícito jovem ou adolescente, tanto mais quanto, na maior parte das narrativas, a personagem principal é um jovem, em viagem, confrontado com perigos e com o extraordinário, apoiado por uma figura de autoridade (paterna) ou por um companheiro fiel, que lhe obedece cegamente; no final, o herói é recompensado com valores espirituais ou materiais e regressa ao ambiente doméstico.

Semelhante, é a definição encontrada no website *Literary Terms and Definitions* que diz «Any novel in which exciting events and fast paced actions are more important than character development, theme, or symbolism. Examples include Alexandre Dumas's *The Count of Monte Cristo* and *The Three Musketeers*, H. Rider Haggard's *King Solomon's Mines*, or Edgar Rice Burrough's *Tarzan of the Apes*.». Podemos, ainda, ver a definição apresentada no website *Encyclopedia: The Free Dictionary*:

Fiction whose chief aim is the absorbing narration of real or imaginary events and in which analytical, didactic, and descriptive elements are either absent or are secondary in importance. [...]Adventure literature is marked by a rapid development of action, inventiveness of plot, and intense emotions; secrets and enigmas and motifs of abduction and pursuit are also common. The settings are unusual and the characters are clearly divided into villains and heroes. Modern adventure literature is often combined with science fiction, thus extending the narrative possibilities to the ultimate limit.

Em *Fullmetal Alchemist*, realmente, o ritmo da narrativa é rápido devido à ação quase sempre presente e ao confronto com diferentes inimigos. Existe um mistério a ser desvendado e um vilão a ser derrotado, e por isto tudo *Fullmetal Alchemist* insere-se no género da aventura. No entanto, é discutível se esses elementos são mais importantes do que o desenvolvimento dos protagonistas como personagens. Os irmãos Elric não são os heróis unidimensionais e genéricos de uma aventura, tanto quando comparados com os

heróis do *manga*, como já foi feito no primeiro capítulo, como quando comparados com os heróis dos romances de aventura mais tradicionais, como o já referido *Robinson Crusóe* ou os exemplos dados na definição de romance do website *Literary Terms and Definitions*, cujo tema da obra é a aventura, devido às suas motivações e à evolução e crescimento psicológico que sofrem no decorrer da obra.

Na emblemática obra de Defoe, Robinson sente o chamamento do mar, do desconhecido, e não se conforma com o destino que os pais lhe querem impor. O que no início parece ser uma tentativa de obter riquezas, logo se torna algo maior. Já com a sua riqueza estabelecida, com terras no Novo Mundo, Robinson sente mais uma vez o chamamento da aventura, acabando por se tornar um náufrago numa ilha que irá descobrir e explorar, recreando o mundo segundo a sua imagem dele. A orfandade de Robinson é algo forçado por ele, que corta relações com a família para perseguir os seus próprios objetivos, para decidir livremente o seu destino.

O caso dos irmãos Elric é diferente. O pai abandonou o lar quando ainda eram pequenos, e a mãe morreu algum tempo depois. O corte com o passado é feito quando Edward se torna um alquimista do Estado, queimando a casa onde os irmãos nasceram e cresceram, para não terem para onde voltar enquanto não recuperassem os seus corpos. Ao regressar a Resembool, Hohenheim confronta Edward sobre os verdadeiros motivos que o levaram a queimar a casa, alegando que tudo o que ele fez foi tentar fugir dos seus erros. No capítulo 42, volume 11, Edward diz ao pai que queimar a casa foi um símbolo da determinação dele, e recebe esta resposta:

No, it's not. You did it... because you didn't want to be reminded of your mistake! You wanted to escape from the painful memories... You thought you could erase all traces of your actions, didn't you? [...] It's no different from a child who wets his bed and then hides the sheets. (ARAKAWA, 2013:201-202)

De facto, os irmãos Elric saíram do seu lugar de origem não com o desejo de aventura, mas com o objetivo de ganharem conhecimentos suficientes para emendar os erros que cometeram. Aliás, mesmo antes da transmutação humana falhada é possível ver este padrão. Os irmãos só saíram de Resembool para aprenderem alquimia com Izumi Curtis porque pensavam que, dessa forma, encontrariam a forma de trazer a mãe de volta. A maior motivação destes heróis era voltar a ter uma vida normal.

Com o conhecimento que os irmãos vão obtendo, os seus ideais vão se alterando. Passamos de duas crianças que violam o maior tabu da alquimia para verem a mãe de novo – uma grave violação por um motivo puro – para dois adolescentes que juram fazer o que for necessário para obterem os seus corpos de volta. Ao verem o quanto as ações de alquimistas podem prejudicar inocentes, a sua postura volta a mudar, e juram nunca usar uma Pedra Filosofal para os próprios interesses.

Porém, até mesmo esse juramento é quebrado pelos dois irmãos, em situações diferentes. Edward usa a energia da Pedra Filosofal de Envy para sair do estômago de Gluttony, no capítulo 53, volume 13. Mesmo vendo que o uso dessa energia libertava as almas aprisionadas da Pedra, que demonstram gratidão, Edward sente remorso pelo seu ato. E, mais tarde, mesmo quando parece que a única solução para recuperar Alphonse é usando uma Pedra Filosofal, Edward nega-se a fazê-lo, preferindo sacrificar a sua capacidade de usar alquimia. Por outro lado, Alphonse mal hesita em usar o poder de uma Pedra Filosofal no capítulo 92, volume 23, quando se encontra numa posição em que, caso não o fizesse, a vida de muitos seria perdida. Isso, por sua vez, iria contra o juramento pessoal que Alphonse fez no capítulo 39, volume 10, ao dizer «I won't let another person I care about be killed – not if there's anything I can do to protect them!!» (ARAKAWA, 2013:83), ou seja, o juramento de não deixar mais ninguém morrer à frente dele devido à sua incompetência.

Durante grande parte da obra, Alphonse é caracterizado como sendo o mais sensível e Edward o mais pragmático, mas nestas situações constata-se que são ambos personagens complexos e imprevisíveis.

Antes de realizarem a transmutação humana que traria a mãe de volta à vida, porém, os irmãos Elric saem da sua terra natal para aprenderem alquimia com Izumi Curtis. Esta é a parte de *Fullmetal Alchemist* que mais semelhanças tem com *Robinson Crusóe*, pois Edward e Alphonse têm que permanecer numa ilha deserta durante um mês, sobrevivendo no mundo selvagem, para descobrirem a essência da alquimia – um é todo, e todo é um – e esses acontecimentos são narrados no capítulo 21, volume 5, e capítulo 22, volume 6.

Vemos, assim, que, ao contrário de *Robinson Crusóe*, *Fullmetal Alchemist* não é uma obra cuja motivação principal dos heróis seja a aventura. Pode-se dizer que *Fullmetal Alchemist* pertence ao género da aventura, mas não é por isso que a aventura é o tema

desta obra, uma vez que, como veremos a seguir, *Fullmetal Alchemist* tem maior afinidade temática com outras obras, como, por exemplo, *Fausto* de Goethe.

2. Queda e Redenção: afinidades entre *Fausto* e *Fullmetal Alchemist*

Começamos esta secção com algumas definições de tema.

[Theme] A semantic macrostructural category or frame extractable from (or allowing for the unification of) distinct (and discontinuous) textual elements which (are taken to) illustrate it and expressing the more general and abstract entities (ideas, thoughts, etc.) that a text or part thereof is (or may be considered to be) about. (...) Moreover, a theme should be distinguished from a motif, which is a more concrete and specific unit manifesting it, and from a topos, which is constituted (rather than illustrated) by a specific complex of motifs. Finally, the theme of a work could be distinguished from its thesis (the doctrine it supports). Unlike the latter, the former does not promote an answer but helps to raise questions: it is contemplative rather than assertive. (PRINCE, 1987:97)

Theme is defined as a main idea or an underlying meaning of a literary work that may be stated directly or indirectly. (...) Theme is an element of a story that binds together various other essential elements of a narrative. It is a truth that exhibits universality and stands true for people of all cultures. (website *Literary Devices*)

One of the first questions to ask upon hearing someone has written a story is, “What’s it about?” or “What’s the point?” Short answers may range from love to betrayal or from the coming of age to the haziness of memory. The central idea, topic, or point of a story, essay, or narrative is its theme. (...) Themes are the ideas that run through narratives, enlivening them with deeper meaning to be found in real life and fiction alike. (website *Literary Terms*)

Tendo em conta estas definições, constata-se que, de facto, a Aventura não é o tema central de *Fullmetal Alchemist*, uma vez que o tema de uma obra não se prende com o género mas sim com a ideia a ser transmitida para o leitor. Sendo assim, e visto que há na obra uma componente de aventura, será mais pertinente que a aventura seja vista como um motivo nesta obra, se tivermos em conta esta definição:

[Motif] 1. A minimal thematic unit. When a motif recurs frequently in a given text, it is called *leitmotif*. A motif should not be confused with a theme, which constitutes a more abstract and more general semantic unit manifested by or reconstructed from a set of motifs: if glasses are a motif in *Princess Brambilla*, vision is a theme in that work. A motif should also be distinguished from a topos, which is a specific complex of motifs that frequently appears in (literary) texts. 2. A minimal narrative unit at the syntactic level; a Narrative Statement. (PRINCE, 1987:55)

Tendo em conta as motivações dos irmãos Elric em *Fullmetal Alchemist*, bem como as motivações e os percursos de outras personagens centrais da trama, pode-se concluir que *Fullmetal Alchemist* é uma história de redenção. Isto é verdade se pensarmos que esta redenção é buscada através da reparação de erros cometidos a nível pessoal, ou através da expiação dos crimes cometidos durante a guerra de Ishval, mesmo que os personagens em questão, na altura, fossem soldados a cumprir ordens.

De forma a ilustrar com exemplos concretos, Hohenheim procura a redenção por um pecado que não cometeu, o fim da civilização de Cselkses, e pelo abandono da sua família, trabalhando para pôr um fim nos planos de Homunculus e deixar um mundo onde os filhos possam viver sem medos. Roy Mustang e Riza Hawkeye, tidos como heróis de guerra, veem-se como criminosos que cometeram atrocidades contra os cidadãos que pensavam que iriam proteger quando entraram no exército. Mustang quer atingir o topo da hierarquia militar para nunca mais seguir ordens que considera injustas e para fazer do mundo um lugar melhor em que o objetivo principal seja cada um proteger os seus subordinados e entes queridos. Hawkeye fica ao lado dele para o ajudar e impedir que ele se afaste dos seus objetivos.

Dr. Marcoh, que criou Pedras Filosofais com vidas de ishvalianos, desertou do exército para trabalhar como médico, e, na conclusão da obra, vai viver com os sobreviventes ishvalianos para ajudá-los a reerguer a sua nação, e usar a sua alquimia só para a medicina. O próprio Scar, que aparece na obra inicialmente como um vingador, depois de um ato de bondade de Winry, junta-se aos irmãos Elric para parar os planos de Homunculus. No final, fica ao lado de Olivier Armstrong servindo de ponte entre amestrianos e ishvalianos.

Finalmente, os protagonistas Edward e Alphonse querem recuperar os seus corpos, e, principalmente Edward, livrarem-se da culpa que carregam pelas consequências das suas ações, que resultaram na mutilação dos seus corpos, e da dor que as suas ações causaram a quem os queria bem. Posteriormente, sentem uma culpa acrescida por, apesar de serem considerados génios da alquimia, não terem conseguido fazer nada para ajudar Nina, no capítulo 5, que foi fundida com o seu cão para criar uma quimera falante. A culpa pela situação de Nina é tal que, no final, depois de terem recuperado os seus corpos, os irmãos Elric continuam em busca de respostas para a separação de quimeras, viajando para diferentes lugares do mundo.

Não há redenção sem transgressão e queda, e é neste ponto que *Fullmetal Alchemist* demonstra a sua forte afinidade com *Fausto*. A redenção da alma de Fausto é feita por intercedência de Margarida, que amava o protagonista profundamente e expiou os erros de ambos ao entregar-se à morte sem protestar. Mas não é na redenção que encontramos a afinidade, mas nas transgressões cometidas, que são fruto da arrogância e da sede excessiva de poder.

Fausto deseja obter conhecimentos de todas as matérias, deseja viver até obter satisfação plena, e chega mesmo a invocar Helena de Tróia do submundo. A invocação do espectro pode ser comparada à invocação de Homunculus em *Fullmetal Alchemist*. A ganância pela imortalidade e pela obtenção de poder vista em *Fullmetal Alchemist* é análoga a todos os desejos e aspirações de Fausto, e as transmutações humanas à invocação de Helena de Tróia, por quem Fausto se apaixona só para ver perecer outra vez.

Tanto em *Fausto* como em *Fullmetal Alchemist*, a moral é a mesma: o ser humano não consegue igualar Deus, e as tentativas de o fazer, a arrogância humana, e a não-aceitação da própria condição levam apenas à perda e ao sofrimento.

Fausto morre cego, o que é também uma metáfora para o facto de o protagonista nunca ter conseguido enxergar os seus erros e aceitar as suas falhas como ser humano, daí a sua redenção chegar apenas por intervenção do amor de Margarida. Edward comete o mesmo pecado da arrogância, tenta desempenhar o papel de Deus e ressuscitar a mãe, mas em vez disso vê o seu irmão e única família ser levado. Edward só é capaz de recuperar o irmão e alcançar redenção pessoal ao prescindir da sua capacidade de praticar alquimia e ao admitir que, mesmo como alquimista, nunca foi mais do que um simples humano que precisa da ajuda dos outros para sobreviver.

Assim sendo, apesar das afinidades existentes nas duas obras, Edward não é um exemplo de “homem fáustico”, o que nos leva a questionar a tipologia de herói em que Edward se encaixa.

3. Novos arquétipos

Parafraseando Jung, o arquétipo é o resultado da tendência humana para formar representações de motivos mitológicos, representações essas que variam entre povos e culturas diferentes sem perderem o seu esquema básico.

Na sua reflexão sobre o uso de arquétipos na Literatura, Régis Boyer tenta clarificar este conceito segundo as várias interpretações que o termo pode gerar. Por um lado, pode-se encarar o termo “arquétipo” como “protótipo”, o primeiro que serviria de modelo para todos os que seguiriam, ou como “estereótipo”, ou seja, reunindo em si um conjunto de semelhanças que tornam o arquétipo numa espécie de lugar-comum (1997:90-93). Outra interpretação explorada, e à qual se dará mais atenção neste texto, é o arquétipo como modelo ideal.

Todas as culturas possuem o seu modelo arquetípico, e o mesmo pode ser dito da Tradição Literária de cada uma dessas culturas. Durante séculos, os heróis literários foram escritos numa tentativa de alcançar a perfeição de carácter para inspirar os leitores. A Literatura ajuda a moldar mentes, e, por sua vez, essas mentes deixam a sua marca no mundo, tornando-se inspirações para novos heróis literários.

O arquétipo supremo, neste caso para a cultura ocidental, é Jesus Cristo, não no sentido de herói literário, mas como exemplo de perfeição que todos devem tentar alcançar. Sendo assim, ao falar de arquétipo como ideal, juntam-se aqui tanto figuras mitológicas, fictícias, como também reais, parte da História. Nas palavras de Boyer «Eu diria então que aqui a História dos acontecimentos, a factual, a que a ciência explora, tem um papel de primeiro plano.» (1997:92).

Devido a esta interação, aquilo que é tido como ideal num herói vai mudando, e é possível observar essas alterações nos diversos períodos literários – o que acaba por facilitar o reconhecimento do período literário de certas obras (um herói do Romantismo é diferente de um do Realismo, e a descrição de personagens femininas também varia de período para período, por exemplo), ou diferenciar géneros literários, mesmo quando as obras são contemporâneas.

O arquétipo, porém, não é algo que se aplica só ao herói, e quando se fala em “modelo” ou “ideal” não nos circunscrevemos apenas ao positivo. Existem vilões

arquetípicos, e as suas características constituem modelos que podem ser seguidos para o reconhecimento destes personagens.

Anteriormente, na primeira parte desta dissertação, foram apresentadas características dos heróis de *shonen* de ação/aventura, ou seja, do herói arquetípico deste género de *manga*, mostrando como Edward Elric não se encaixava completamente. O mesmo foi dito neste capítulo, referente às diferenças existentes entre *Fullmetal Alchemist* e *Robinson Crusóe*, onde se chegou à conclusão que Edward também não se encaixa no perfil do típico herói de aventura.

Esta diferença não se limita só ao protagonista de *Fullmetal Alchemist*. De facto, se tivermos em conta obras atuais de Literatura Infantojuvenil, observamos que existem características comuns não só entre os heróis, mas também noutras personagens-tipo e nas relações entre personagens.

Em tempos, o romance de aventura era algo leve, mais focado na ação e nas aventuras vividas pelo herói, algo considerado ideal para o público infantojuvenil. Mas esse público evoluiu, e as histórias mais populares são aquelas que preservam os elementos de ação, aventura e fantasia, mas cujas personagens mostram uma nova profundidade e complexidade, histórias cujas personagens crescem com o leitor, que se tornam mais do que palavras impressas em papel, e passam a ser mais verosímeis e mais fáceis de estabelecer uma ligação com o leitor. Surgem, assim, novos arquétipos para este género, que serão analisados seguidamente tendo como base *Fullmetal Alchemist*, estabelecendo comparações com *Harry Potter*, de J.K. Rowling, e *His Dark Materials*, de Philip Pullman.

O herói

Tradicionalmente, o herói é um ideal, um modelo a seguir, e, por essa mesma razão, o foco principal é nas suas boas qualidades. O herói é alguém de natureza nobre, que age pelo bem, é corajoso, galante, e põe os outros antes de si próprio. O herói de aventura, particularmente, é destemido, é um líder nato que abre caminho para os demais. Existem muitos heróis que trabalham sozinhos, mas existem também aqueles que têm um companheiro fiel, normalmente alguém mais passivo, que serve para realçar ainda mais as boas qualidades do herói.

Essa caracterização não se aplica a Edward. É verdade que Edward é descrito como um génio, é talentoso e corajoso, mas a nobreza do seu carácter é algo construído pelas cicatrizes deixadas pelos seus erros, pelo seu pecado de arrogância. Alphonse, o seu irmão mais novo, pode ser visto como o seu companheiro fiel, mas a sua função não é realçar as boas qualidades de Edward, mas sim complementá-lo e colmatar as suas falhas pessoais. Alphonse é humilde e gentil, mas é também fisicamente mais forte do que Edward, e não é um personagem passivo que questiona a validade da continuação da jornada, mas sim aquele que alimenta a coragem do irmão quando esta ameaça abandoná-lo e levá-lo a desistir de tudo. E não é a nobreza de espírito de Edward que o faz avançar, é a culpa pela atrocidade que cometeu ao tentar ressuscitar a mãe, até que fez com que o irmão perdesse o corpo.

Quanto ao colocar as necessidades dos outros em primeiro lugar, Edward adota uma posição bastante pragmática: é necessário salvar Amestris antes de resolver o seu próprio problema, porque seria em vão recuperar o corpo do irmão e os seus membros só para serem destruídos por Homunculus logo em seguida. Além disso, Edward pensa ter descoberto uma forma de conseguir cumprir ambos os objetivos ao mesmo tempo, pelo que, ao salvar Amestris, não se está a desviar do caminho para recuperar o que perdera.

Mas a característica mais importante nesta figura do herói que vai levar a uma nova visão do próprio arquétipo é a renúncia à individualidade e a admissão de que o herói precisa de toda a ajuda que puder obter, renunciando à glória pessoal que lhe possa ser atribuída. Essa é a conclusão a que Edward chega no seu último confronto com a Verdade, por ser algo que ele vai constatando ao longo da sua jornada.

Este novo tipo de herói é, em essência, alguém imperfeito, com falhas de carácter e defeitos, que não consegue salvar o mundo sozinho, e que não se importa de admiti-lo. Mais do que um modelo a seguir, o novo herói é alguém com quem o leitor se pode identificar.

Vejamos mais dois casos da Literatura Infantojuvenil, Harry, de *Harry Potter*, e Lyra, de *His Dark Materials*. Ambos têm algo de especial, tal como Edward, mas são adolescentes imperfeitos, isto é, ao contrário de outros heróis da mesma faixa etária, o foco não é feito apenas nas boas qualidades da personagem, relegando as qualidades menos louváveis para um plano de quase irrelevância. Harry é nobre de carácter, mas é ingénuo; é corajoso, mas depende muito da sorte e não da habilidade; é um amigo leal e

protetor, mas às vezes é egoísta, e não é capaz de ver as coisas do ponto de vista dos outros.

Lyra é pura como uma criança pode ser, mas é descrita como sendo uma hábil mentirosa, e coloca os seus interesses em primeiro lugar. É generosa, mas não respeita os mais velhos como deveria, e é arrogante, fazendo valer a sua opinião e não gostando de admitir quando está errada.

Como podemos observar, existem muitas qualidades repreensíveis nestes heróis, características que não são queridas como exemplo para os leitores desta faixa etária. Mas também existem boas qualidades que devem ser cultivadas, e que estes heróis cultivam ao rodearem-se de companheiros que complementam essas suas boas qualidades e ajudam a trazer ao de cima o melhor de si. Acima de tudo, existe uma certa pureza idealista na forma como estes heróis veem o mundo. Não seria correto descrever essa característica como inocência, pois nenhum destes três exemplos preserva essa característica, mas esse é um tópico que será discutido mais adiante. Pode ser, sim, caracterizada como uma esperança de tornar o mundo num lugar bom, e isso é algo que também motiva estes heróis.

Portanto, o novo arquétipo para a figura do herói será alguém humano, com virtudes e defeitos visíveis, que reconhece que a sua maior força está na ajuda que pode obter daqueles que lhe são queridos, e que mantém a esperança de construir um mundo melhor apesar do mal que já possa ter visto ou sofrido.

A mãe

Na tradição ocidental, podemos concordar que o arquétipo máximo da maternidade é a Virgem Maria, dando à figura da mãe uma simbologia de amor puro e altruísta. De modo a preservar esta simbologia, nos contos tradicionais, por exemplo os contos dos irmãos Grimm, os protagonistas são muitas vezes órfãos de mãe, tendo uma figura materna substituta que é o oposto da imagem de bondade e candura que a mãe biológica representa.

Nas obras analisadas nesta secção, existem casos semelhantes. No caso de Edward, de *Fullmetal alchemist*, e de Harry, de *Harry Potter*, os rapazes perderam a mãe cedo, Edward possuindo mais memórias da mãe do que Harry, e a noção que criaram da mãe é algo de idealizado. Em contraste com o pai, uma figura também ausente na vida

dos protagonistas, é possível ver os defeitos que estes possuem na memória dos filhos, mas esta relação será explorada posteriormente.

A situação de Lyra, de *His Dark Materials*, é diferente. Lyra pensava ser órfã e idealizava uma mãe como a Senhora Coulter, até que viu que nem tudo sobre essa mulher era o que parecia, descobrindo as maldades que esta fazia em nome da Autoridade. Nessa altura, Lyra descobre, também, que a Senhora Coulter é, de facto, a sua mãe biológica, e a relação destas personagens torna-se mais complexa.

Quer seja devido à separação pela morte prematura da mãe, ou pela separação devido a outras circunstâncias que criam uma rutura na relação maternal, os protagonistas destas histórias têm algo em comum, todos buscam uma figura materna na sua vida, e encontram-na de forma satisfatória. Apesar de não haver ligação sanguínea, as “mães” que encontram são completamente diferentes das madrastas dos contos dos irmãos Grimm. Também é comum encontrarem mais do que uma pessoa para preencher a lacuna deixada pela mãe.

As mulheres escolhidas pelos protagonistas como figuras maternas não são simplesmente afáveis e carinhosas, mas possuem um porte de liderança e são capazes de ensinar e disciplinar. No caso dos irmãos Elric, Pinako Rockbell é a primeira pessoa a preencher essa posição, uma vez que já era uma amiga da família e que ajudava Trisha a criar os filhos depois da partida de Hehenheim. A segunda pessoa é Izumi Curtis, a professora de alquimia dos dois irmãos. Izumi é em essência uma mãe que não pode gerar filhos, ou seja, apesar de não ter filhos nascidos dela, Izumi tem todas as qualidades de uma boa mãe, sendo compreensiva e carinhosa, mas também rígida e assertiva quando necessário.

Nas outras obras referidas, Lyra adota como figura materna Ma Costa, uma matriarca de uma família cigana, por esta ser o oposto da sua mãe biológica, isto é, uma mulher simples, sincera, cuja afabilidade e o carinho demonstrados não são gestos forçados, mas algo genuíno.

O caso de Harry é semelhante ao dos irmãos Elric, uma vez que este ganha duas figuras maternas fortes ao entrar no mundo da feitiçaria. Associada mais ao lado doméstico da maternidade está Molly Weasley, mãe do melhor amigo de Harry, que praticamente o adota durante os verões, e o inclui na lista da família durante as festas. Associada à educação e à disciplina está Minerva McGonagall, professora e chefe da casa

de Hogwarts de Harry. McGonagall educa com uma mão firme, mas deixa transparecer o carinho que sente por Harry inúmeras vezes, como quando lhe deu a sua primeira vassoura de desporto, no primeiro livro da saga. No entanto, ela não deixa que esse carinho a faça favorecer Harry e que a leve a cometer injustiças.

O amor da mãe é também uma característica de proteção e redenção. Harry foi protegido da própria morte devido ao sacrifício de Lily, sua mãe. O amor de Marisa Coulter por Lyra foi o que a redimiou e lhe deu forças para mudar de lado no derradeiro momento, dando hipóteses à sua filha de viver em liberdade. Finalmente, em *Fullmetal Alchemist*, Pride é o único homunculus a sobreviver por se libertar da tirania do Pai ao encontrar no fundo da sua essência o amor que nutria pela Senhora Bradley, que o amava como se fosse mesmo seu filho.

Concluimos, assim, que a mãe biológica dos protagonistas é uma figura ausente, o que faz com que estes órfãos idealizem-na como um ser perfeito. Essa idealização, no entanto, não impede que eles busquem e preencham a lacuna deixada pela mãe com bons exemplos de maternidade, com pessoas que lhes trazem de volta o equilíbrio perdido com a perda da mãe.

O pai

Em contraste com o arquétipo anterior, a figura do pai é mais heterogênea, quando olhamos para as três obras. Em *Fullmetal Alchemist*, Hohenheim abandonou o lar quando Edward e Alphonse ainda eram pequenos, e as suas razões só foram reveladas muito mais tarde. Edward, sendo teimoso e pragmático, decidiu cortar Hohenheim da sua vida e não o aceita como pai, impondo-se essa orfandade. Já Alphonse nutre uma esperança de encontrar o pai, e está disposto a ouvir as razões que levaram Hohenheim a agir da forma como agiu no passado. Quando o encontro entre os dois se dá, Alphonse aceita de imediato os motivos dados pelo pai e passa a confiar nele. Vemos, então, na mesma obra duas relações diferentes com a figura paterna, baseada na imagem que cada um dos personagens tem do pai na primeira infância e enquanto uma figura ausente.

Ao contrário do que acontece com a figura materna, os irmãos Elric não estão interessados numa figura paternal ativa nas suas vidas, e, no caso de Edward, é possível verificar atitudes de irreverência e desafio perante possíveis figuras paternas, o que vai ao encontro do arquétipo tradicional de desafio ao pai tirano, algo ao qual voltaremos em breve.

Já em *Harry Potter*, Harry não tem uma imagem definida do pai porque ficou órfão com apenas um ano de idade. A imagem que ele vai formando dos pais a partir do momento que passa a fazer parte da comunidade mágica é construída a partir de coisas que lhe são contadas, e, por isso, na cabeça de Harry o pai era um homem justo e exemplar, um verdadeiro herói. Essa concepção muda no seu quinto ano em Hogwarts, correspondente ao livro *A Ordem da Fênix*, quando Harry invade o pensatório de Severus Snape e vê uma das suas memórias envolvendo James Potter. Aí, Harry vê que o seu pai, quando tinha a sua idade, era um rapaz arrogante que se divertia a perturbar a paz, e para isso recorria à humilhação alheia. Harry compreende que, eventualmente e com o tempo, James cresceu e trabalhou para melhorar como pessoa, mas a imagem que ele tinha do pai foi conspurcada e alterada para sempre, fazendo com que Harry já não visse o seu pai como modelo e deixou de desejar ser como ele. Contrariamente ao caso dos irmãos Elric, Harry procura uma figura paterna na sua vida, e vai encontrando o que procura em Remus Lupin, Sirius Black e até mesmo em Arthur Weasley.

O caso de Lyra de *His Dark Materials* é diferente destes dois, apesar de ser semelhante em alguns aspetos. Tal como Harry, Lyra acreditava que tinha ficado órfã em bebé, e a imagem que tinha dos pais era algo de vago, baseada em relatos com pouco conteúdo sobre estas pessoas. Houve sempre alguém presente na vida dela como uma figura paterna, o seu tio Asriel, o qual ela descobre ser o seu pai biológico. Lyra reage a essa notícia com normalidade, como se fosse algo que ela sempre soubesse e que só precisava de ser confirmado. Por um lado, Lyra gosta da ideia, pois admira os feitos de Asriel como académico e como explorador, mas, no campo afetivo, Lyra sente-se infeliz por nunca ver o seu afeto correspondido, e por não ter as suas necessidades emocionais supridas pelo pai. No final do primeiro volume, *Northern Lights*, Lyra chega a dizer a Asriel que ama mais Yorek, um urso blindado, do que a ele, o próprio pai, tal foi a distância emocional que se criou entre eles. Lyra não procura necessariamente uma figura paterna, pois já possui um pai que ela vê como alguém frio e autoritário, e procura mais orientação e carinho.

As atitudes dos protagonistas – Edward sendo desafiador, Harry querendo ser melhor do que o pai, Lyra cortando a relação afetiva com Asriel – são semelhantes, como já foi referido, à atitude geral quanto à figura do pai vista tradicionalmente nos contos tradicionais e nas mitologias. A necessidade de acabar com a tirania imposta pelo pai e sair dos moldes impostos à nascença por esta figura continuam presentes na literatura

infantojuvenil contemporânea, mesmo quando o pai não é necessariamente um tirano, mesmo quando o pai se encaixa no que pode ser qualificado como uma “boa pessoa”. Há uma necessidade de acabar com a ditadura paterna mesmo quando o pai não é um tirano para dar a possibilidade ao indivíduo de viver a sua vida livremente.

Em *Fullmetal Alchemist* a luta contra a tirania do pai e a sua derrota vai mais longe e torna-se mais explícita quando temos em conta que Homunculus criou sete homunculi, a partir dos sete pecados capitais retirados dele, e é chamado de Pai pelas suas criações. O vilão supremo de *Fullmetal Alchemist* é chamado de Pai e é igual em imagem física a Hohenheim, pai dos protagonistas, e é precisamente Edward quem lhe dá o golpe que resulta na sua derrota. Mais curioso ainda é o facto de só depois de derrotar o “falso pai” Edward ser capaz de perdoar Hohenheim e de o aceitar como seu pai.

O ditador e o rei

Muitas vezes, a figura do pai a ser suplantada é uma metáfora para a derrota de poderes ditatoriais. No ponto anterior, verificamos que em *Fullmetal Alchemist* os conceitos “pai” e “tirano” convergem na personagem Homunculus, mas o conceito do “bom rei” oposto ao do “ditador” é um debate que vai além da trama principal dos irmãos Elric, sendo algo que tem influência nas suas vidas, mas sendo uma área na qual eles não são os protagonistas.

O arquétipo do ditador é algo que surge não só na Literatura mas também na História. Ao longo da História, houve sempre casos de ditadores e reis tiranos temidos pelo povo, mas o arquétipo tornou-se mais forte com os regimes totalitaristas do século XX, nomeadamente o fascismo, o nazismo e o estalinismo. A Literatura, e a ficção no geral, inspira-se muito nas figuras à frente destes movimentos para criar vilões e cenários plausíveis que ninguém quer que se repitam.

Assim, Voldemort e os seus Devoradores da Morte em *Harry Potter* são uma metáfora para o nazismo e o ideal ariano de uma raça pura, a Autoridade em *His Dark Materials* é uma metáfora do uso da religião para fins governamentais e para as restrições das liberdades individuais. Em *Fullmetal Alchemist*, Amestris é uma ditadura militar em que a corrupção reina nos altos escalões, e cuja comparação com factos reais será feita no próximo capítulo, liderada pelo Führer Presidente King Bradley, um homem treinado desde a nascença para ser o governante implacável do país, manipulado por Homunculus.

Nas três obras, as características dos ditadores são semelhantes. No plano profissional, todos esperam obediência total e inquestionável, e as suas ações são motivadas por desejos e crenças pessoais. Apenas em *Fullmetal Alchemist* e *Harry Potter* é possível ter um vislumbre da vida pessoal destes ditadores.

Antes de ser Voldemort, Tom Riddle era um rapaz órfão, desprezado pelo pai *muggle* (pessoa não mágica) antes de nascer, e a mãe feiticeira morreu ao dar à luz. A atitude do pai perante a herança mágica da mãe motivou o seu ódio e o seu desejo de construir um mundo liderado pelos feiticeiros de sangue puro, vendo os humanos não-mágicos e os mestiços como criaturas inferiores. Não há na saga, no entanto, alguém que mostre ser o paradigma de um bom líder em oposição a Voldemort.

Em *Fullmetal Alchemist*, sabemos que Homunculus foi o resultado de uma experiência, como foi explicado no capítulo anterior, e, inicialmente, tudo o que esta criatura queria era poder viver fora do frasco. Com o tempo, as suas ambições cresceram, e Homunculus quis tornar-se ele próprio um deus. Wrath, o seu sétimo filho, é um híbrido, sendo um homunculus que envelhece como um humano normal. No capítulo 53, volume 13, vemos que Wrath foi o resultado de uma experiência feita com muitos indivíduos desde a nascença, treinados em artes marciais e em política, destituídos de empatia e compaixão. De todos surgiria um indivíduo que sobrevivesse à injeção da Pedra Filosofal com a essência da ira de Homunculus. Ao sobrevivente foi dado o nome de King, um nome digno da posição que viria a ocupar em Amestris. Contudo, existem na obra personagens que desafiam esta conceção de liderança. São estas personagens que fazem parte de um outro arquétipo que, apesar de parecer sinónimo, é o completo oposto: o arquétipo do rei.

Talvez a figura mais associada a este arquétipo seja a do Rei Artur, cuja tábua redonda simbolizava a igualdade entre ele e os seus cavaleiros. A este arquétipo estão associadas as boas qualidades de liderança, como a justiça, colocar as necessidades do povo em primeiro lugar, ser a pessoa mais indicada para o cargo – o que pode parecer antitético, visto que essa característica prende-se mais com a democracia, e não o regime monárquico em que o governante não é escolhido pelo povo.

Existem três personagens em *Fullmetal Alchemist*, cada uma de forma diferente, que se inserem no arquétipo do rei, e todas são o contraponto de King Bradley.

O primeiro personagem, e que tem mais ênfase na estória, é Roy Mustang. Em primeiro lugar, é fácil reparar nos nomes de ambos personagens, que são sinónimos de rei. Mas se um é, de facto, o líder da nação, o outro é o líder ideal. Mustang entrou no exército não só para ter uma boa vida, mas também por acreditar que conseguiria trabalhar para o povo se estivesse nessa instituição. No universo de *Fullmetal Alchemist*, um alquimista que estivesse afiliado ao exército recebia automaticamente a patente de major, mas mesmo assim Mustang fez a recruta como um soldado normal, apesar de ser um alquimista bastante talentoso.

A guerra civil de Ishval foi um ponto de viragem para Roy Mustang, pois apercebeu-se que estava a matar as mesmas pessoas que tinha jurado proteger. Essa constatação fez com que o seu desejo de subir nos escalões militares aumentasse, com o objetivo de tornar Amestris um país menos beligerante, em que o dever dos militares fosse proteger quem estava mais abaixo na hierarquia, até chegarem aos cidadãos.

No capítulo 62, volume 16, Riza Hawkeye, braço direito de Mustang, diz a Edward que o objetivo final da liderança de Mustang seria acabar com o governo militar e tornar Amestris numa verdadeira democracia, estando ambos preparados para receberem a devida sentença pelos crimes que cometeram em Ishval, dizendo que «Those who were praised as heroes during wartime will be seen as murderers when there's peace.» (ARAKAWA, 2013:10) e ainda «We ended the lives of countless people. We don't have the right to choose when to end our own lives. That's why, at the very least, we want the next generation to be able to laugh and live a happy existence.» (*idem*:11-12) quando confrontada com a possibilidade de um julgamento e execução em tribunal marcial.

Outro opositor e concorrente de King Bradley é Olivier Mira Armstrong, primogénita da família Armstrong e líder da fortaleza de Briggs, no norte. A sua liderança foi mais conquistada do que atribuída, visto que ela própria impôs a lei da sobrevivência do mais forte, e deixou bem claro que qualquer um a podia desafiar pelo comando da fortaleza. Os seus subordinados são treinados sob um sistema de disciplina rígida, cada um sabendo a sua função e cumprindo-a, uma vez que, segundo a lei de Briggs, “quem não trabalha não come”, como pode ser comprovado no capítulo 65, volume 16.

Sendo uma excelente estratega, Olivier Armstrong treinou as suas tropas para serem capazes de funcionar mesmo se alguma coisa acontecer com ela, e é por isso que,

ao descobrir o segredo das altas patentes militares e ser tomada como refém na capital, não só as tropas de Briggs são capazes de proteger o forte contra a invasão de Drachma, a nação vizinha, como são capazes de causar o caos na Central e tomar o prédio principal aquando o golpe de estado organizado entre as regiões Norte e Este.

Vemos, então, que o regime de governo de Briggs não se baseia verdadeiramente numa figura autocrática que comanda, mas sim numa cadeia de confiança entre a líder, que é inquestionavelmente a mais forte e a mais indicada para a posição, e as suas tropas, em que cada indivíduo sabe o seu lugar e a sua função, e obedecem à líder não por obrigação mas porque têm confiança nas suas decisões.

Por último, temos um personagem que não está interessado na posição ocupada por King Bradley, mas que se opõe às suas ideologias sobre o que é ser-se um bom líder. Esse personagem é Ling Yao, príncipe de Xing, que está em Amestris numa missão de encontrar a Pedra Filosofal para ganhar o favor do pai e ser o próximo imperador. O que motiva Ling não é o poder em si, é aquilo que ele pode fazer para melhorar a vida do seu povo. Contrariando a tendência individualista dos governantes de Amestris, Ling diz a King Bradley «A king exists for his people. Without his people, there can be no king.» (ARAKAWA 2013:398).

As diferenças observáveis ficam por aí, visto que não se chega a ver como Ling governa quando se torna imperador, mas pela forma como ele trata os membros da sua escolta, e a forma como ele trata Mai, uma princesa de um clã rival, no final da obra, adivinha-se que Ling será um bom líder para a sua nação.

É importante referir, para concluir, que tanto o arquétipo do ditador como o do rei representam formas de governo autocrático, mas a diferença que faz de um arquétipo um modelo negativo e do outro um modelo positivo é a visão que cada um tem sobre os seus súbditos e subordinados, bem como a conotação que cada termo tem no imaginário geral.

O mestre/o mentor

No género da fantasia, no qual estas obras estão inseridas, é comum existir uma personagem que serve de guia para o herói, pelo menos na fase inicial da jornada, personagem essa que transmite uma grande sabedoria e que, mesmo não estando presente, serve de referência para o herói quando este precisa de se lembrar de algo importante.

Em *His Dark Materials* temos o exemplo talvez menos óbvio, que é Farder Coram, o sábio cigano que ensina a Lyra como utilizar o aleiteómetro, um conhecimento que é essencial à heroína durante toda a obra. Embora Lyra receba instruções e conselhos de outras personagens, apenas Farder Coram se enquadra no arquétipo do mentor por ter tido um papel direto na educação de Lyra.

A ação de *Harry Potter* passa-se numa escola, e, por essa razão, seria de pensar que várias pessoas pudessem ocupar o lugar de mentor de Harry. No entanto, tal não acontece. Existem professores, como o professor Lupin em *O Prisioneiro de Azkaban*, que estão mais presentes na educação do herói do que outros, algo que transcende para o nível pessoal, mas o mentor por excelência é Dumbledore, o diretor de Hogwarts.

Dumbledore não exerce a sua atividade como professor na sala de aulas, e, normalmente, não interage diretamente com os alunos. Harry, no entanto, é um caso especial devido à profecia que dita que só ele pode derrotar o feiticeiro negro Voldemort, e como tal Dumbledore tem como dever guiá-lo e instruí-lo para que ele cumpra a sua missão. Sendo uma boa relação mestre/aluno, a relação transcende o dever e há um grande afeto e admiração entre o mentor e Harry, o que leva à aprendizagem de verdades pessoais e lições de vida.

Em *Fullmetal Alchemist* há uma relação semelhante, que converge numa relação quase maternal, entre os irmãos Elric e a sua mestra, Izumi Curtis. Izumi ensinou aos irmãos tudo o que sabia sobre alquimia, bem como os seus princípios morais para que estes não cometessem o erro que ela cometeu ao tentar realizar transmutação humana. Mesmo após o término do treino com ela, os irmãos Elric continuam a ter uma relação com Izumi, que os expulsa como alunos ao descobrir que eles violaram o tabu, mas que os passa a tratar como colegas alquimistas, e a dar-lhes conselhos baseados na sua experiência de vida.

Fullmetal Alchemist destaca-se nesta análise por ser a única das obras referenciadas cuja posição de mestre/mentor é ocupada por uma personagem feminina, algo muito raro no geral.

O anti-herói

O anti-herói é um arquétipo complexo, mas cada vez mais admirado pelo público. Se o herói representa aquele que alcança o bem devido à sua nobreza de caráter, o anti-

herói, por outro lado, é aquele que está disposto a sujar as mãos para obter o mesmo resultado, ou, no caso de o objetivo divergir, o anti-herói é aquela personagem cujos métodos e ações são reprovadas, mas os motivos por trás dessas ações as justificam, e levam a que o público simpatize com a personagem.

Um caso de anti-herói que agradou os fãs e levou à redenção de uma personagem antes largamente odiada é Severus Snape, de *Harry Potter*. Snape, que era um homem amargurado, agiu constantemente nas sombras como um agente duplo, e durante parte da saga o leitor é levado a acreditar que Snape sempre esteve no lado das trevas. No entanto, quase no final da obra, a sua estória é-nos dada a conhecer, e o leitor descobre que Snape sofreu abusos por parte do pai desde a infância, sempre foi ostracizado, e sempre amou Lily Potter, a primeira pessoa que lhe demonstrou alguma bondade, e por isso Snape continuou a arriscar-se para salvar a vida do filho dela, Harry. Apesar disso, o caráter de Snape tem elementos dignos de reprovação, por exemplo o facto de descarregar frustrações nos seus alunos ao ponto de se tornar o pior medo de um deles, ser invejoso e recalado, pelo que nunca poderia ser classificado como um herói completo.

Em *His Dark Materials*, esse papel é desempenhado por Asriel, pai de Lyra, um homem frio e calculista que não liga a meios para chegar aos fins. O objetivo de Asriel é destruir a Autoridade, acabando com as ditaduras impostas pela religião em todos os mundos, mas os seus motivos são sempre questionáveis. Durante grande parte da obra, o leitor é levado a acreditar que Asriel quer poder para si próprio, pois essa hipótese parece ser a mais compatível com o caráter de um homem que é capaz de usar a vida de uma criança para abrir uma ponte entre os mundos. Quando, no final da obra, Asriel sacrifica a própria vida para que a Autoridade e o seu sucessor sejam definitivamente derrotados, esse ato é recebido com surpresa, porque demonstra que os seus motivos eram realmente nobres e que Asriel não fez nada para ganho pessoal, como era antecipado.

Em *Fullmetal Alchemist*, o papel de anti-herói é desempenhado por Scar, um sobrevivente de Ishval que jurou vingança contra os alquimistas do Estado que chacinaram o seu povo e destruíram a sua terra. Segundo a tradição ishvaliana, o nome de alguém é algo sagrado, e a alquimia é uma prática que vai contra a criação de deus. Como é possível verificar no volume 15, antes de morrer, o irmão de Scar fez um transplante do próprio braço para o irmão, que tinha melhores hipóteses de sobreviver devido ao seu treino como monge guerreiro, usando alquimia. No braço transplantado, encontravam-se tatuagens que ativavam as propriedades de descomposição da matéria da

alquimia. Scar passa a usar esse poder para assassinar alquimistas, e, como essa prática contradiz os ensinamentos do deus Ishvara, Scar descarta o próprio nome.

Para o desenvolvimento deste personagem, é importante referir que após a batalha que matou a sua família, Scar acordou num hospital de campanha em que os doutores Rockbell, pais da amiga de infância dos protagonistas, Winry, tomavam conta dos feridos de ambas facções. Ao ver as feições amestradas ao acordar, Scar entra num estado de choque e mata os dois médicos que lhe salvaram a vida. Winry tem a oportunidade de vingar a morte dos pais, mas não o faz, e é esse ato que leva a que Scar concorde em trabalhar com os irmãos Elric para frustrar os planos de Homunculus, canalizando a sua raiva e sede de vingança de uma forma mais produtiva.

Scar é um daqueles exemplos de anti-herói cujos métodos o leitor discorda, mas que consegue simpatizar com as razões que o levaram a agir da forma como age, tendo ainda um caminho de redenção que o leva a contribuir para a construção de um mundo melhor.

4. Motivos Literários presentes

Como já foi visto, o motivo é um elemento recorrente do texto que dá ênfase ao ponto central da narrativa, ou que invoca uma imagem concreta de algo, podendo ser uma unidade independente do tema. Já foi referido, também, que a análise intertextual aqui feita prende-se com a análise dos motivos literários de maior importância em *Fullmetal Alchemist* que também estão presentes em outras obras literárias ocidentais. O texto literário, como diz Barthes, é um mosaico composto de outros textos, e fragmentos ou partículas de um texto literário ou não literário podem ser encontrados noutros textos. O elemento decisivo nesta análise será, portanto, a interpretação do leitor com base nos textos que já leu, sendo que a própria interpretação de um texto pode variar de leitor para leitor, pois não existem verdades absolutas no que toca à interpretação de um texto literário.

Posto isto, a análise feita nesta secção prende-se não só com motivos literários comuns utilizados em diferentes obras como também à afinidade e semelhança na utilização dos mesmos. Por exemplo, a imortalidade e a sua busca são um motivo literário bastante utilizado, mas existem textos que falam da imortalidade como algo positivo,

pensemos na Bíblia e em como se fala inúmeras vezes da eternidade no paraíso, e outras que falam da imortalidade de forma negativa, como veremos seguidamente.

Além de *Fausto*, *His Dark Materials* e *Harry Potter*, utilizadas nas secções anteriores, *Fullmetal Alchemist* será alvo de comparação com *O Aleph* de Jorge Luis Borges. *O Aleph* é uma coletânea de contos, ou seja, de unidades narrativas menores, o que significa que aquilo que aqui será analisado como motivo poderá constituir o tema do conto em questão. Por outro lado, essas mesmas unidades semióticas são comumente referidas como “motivos borgianos” devido à frequência com que aparecem na obra coletiva do autor.

Imortalidade

A busca pela imortalidade é um conceito muito utilizado na Literatura, pois a morte representa um dos maiores medos da humanidade. Ninguém sabe o que acontece depois da morte, embora existam várias crenças e opiniões, e, por isso mesmo, a morte é algo desconhecido, e está na natureza humana temer o que não se conhece. O uso da imortalidade como motivo literário vem, assim, explorar a possibilidade de vencer a morte, de forma a não enfrentar o temível desconhecido.

Como já foi referido anteriormente a título de exemplo, a Bíblia mostra um caminho para a imortalidade através da obediência aos preceitos de Deus, por maiores que sejam os sacrifícios e o sofrimento. Mas outras obras encaram essa busca como algo de negativo devido ao efeito corrompedor que esta demanda traz. É importante referir, aqui, que estas diferentes concepções da imortalidade surgirem pelo ser humano desejar a imortalidade física, do corpo, mais do que a da alma, à qual os textos sacros se referem.

Vejamos, por exemplo, o conto *O Imortal*, de Borges. O herói deseja encontrar a Cidade dos Imortais para ganhar o favor da imortalidade, arriscando a vida inúmeras vezes e chegando mesmo a perder companheiros de jornada. Chegado à suposta localização da cidade, encontra um povo que habita as montanhas nas imediações, criaturas que já são mais animais do que humanos, e, meio guiado meio seguido, dirige-se à cidade acompanhado por uma dessas criaturas. O seu espanto é grande ao ver que a estranha cidade está deserta, com indícios desse abandono durar séculos. Ao recitar Homero para se confortar, o herói despoleta o regresso da memória da criatura que o acompanhava, que era o próprio Homero. A explicação dada a seguir é que todas as criaturas que constituíam aquele pequeno povoado eram imortais, que se esqueceram da

sua própria condição devido ao peso do tempo. O resto da estória consiste no regresso do herói para o mundo normal, tentando arranjar uma forma de acabar com a sua condição de imortal.

Neste conto é demonstrado que a imortalidade é um fardo demasiado pesado para quem o carrega, que inevitavelmente se esquecerá do que viveu. Homero já era imortal no legado poético que deixou, mas a imortalidade física o privou desse conhecimento. O facto dos imortais não se terem mantido na cidade tem outras conotações. A primeira é que existiam poucos imortais, por isso a possibilidade de existirem muitos imortais contemporâneos diminui, ainda mais se tivermos em conta o quão difícil é alcançar a Cidade dos Imortais com vida. Segundo, a condição de imortal é uma experiência bastante solitária, também devido à falta de companhia na cidade, e num certo momento é possível que o indivíduo se aperceba que está a perder as memórias e queira voltar atrás, como aconteceu com o herói, mas que já seja tarde demais para se lembrar do caminho, ficando preso nas montanhas. Com todo o tempo para viver, os momentos deixam de ser apreciados pelo que são, e certas coisas começam até a repetir-se. A solução lógica para esse problema torna-se pôr um fim à imortalidade, porque só uma vez que se volte a ser mortal é possível apreciar a vida na sua condição efémera.

Outra abordagem interessante quanto aos efeitos da busca pela imortalidade é o que se observa em *Harry Potter*, na personagem Voldemort. O medo de morrer leva a que Voldemort, ainda jovem, se dedique à magia negra e ao assassinato para fabricar horcruxes, objetos em cujos se pode guardar um pedaço da alma do seu autor de modo que, mesmo que o corpo do feiticeiro seja destruído, a sua alma continua viva. Para fabricar um horcrux é necessário cometer um assassinato, e Voldemort possui sete horcruxes. À medida que os foi criando, a sua aparência foi se tornando cada vez mais inumana, e a sua personalidade mais cruel. Antes de recuperar o seu corpo, a existência de Voldemort era extremamente dolorosa, mas a sua alma estava tão mutilada devido aos seus crimes, e a sua mente tão turvada devido ao medo, que o vilão preferia viver assim.

Em *Harry Potter* há também referência ao alquimista Nicolas Flamel, cuja lenda diz ter conseguido fabricar a Pedra Filosofal. Na obra, Flamel é um feiticeiro que atingiu o feito da imortalidade através da alquimia, tudo o que tinha que fazer era beber periodicamente o Elixir da Vida produzido pela Pedra Filosofal. Porém, no final do primeiro livro, é dado a conhecer a Harry que Flamel decidiu destruir a Pedra devido à cobiça gerada em torno dela, e, conseqüentemente, decidiu preparar-se para morrer. Em

relação a isso, Dumbledore dá a Harry uma resposta quanto ao medo irracional que se sente pela morte: «para uma mente bem organizada, a morte é apenas a próxima grande aventura» (ROWLING, 2001:245).

A morte é o tema central em *Harry Potter*, e como solução alternativa à imortalidade física, a morte é vencida através das memórias deixadas pelos que partiram, dando à vida um sentido de propósito, que é agir como se gostaria de ser lembrado.

Tanto o conto *O Imortal* como *Harry Potter* têm a morte e a imortalidade como temas centrais. Em *Fullmetal Alchemist*, porém, esses conceitos são usados como motivos para fortificar o tema de redenção. No universo de *Fullmetal Alchemist*, aqueles que possuem uma Pedra Filosofal como núcleo são tecnicamente imortais por terem um enorme número de vidas dentro deles que lhes conferem poderes de regeneração.

Os dois imortais originais, com cerca de meio milhão de almas a habitarem cada um dos seus corpos, são Homunculus e Hohenheim. No caso do primeiro, temos a imortalidade e a sua busca como um fator de corrupção, despindo o personagem de empatia e julgamento crítico, enxergando só o próximo passo para conseguir o que quer. Hohenheim está mais próximo do imortal de Borges, com a diferença de nunca ter desejado a sua condição. A imortalidade de Hohenheim é descrita por ele como uma maldição, pois Hohenheim é obrigado a ver amigos e conhecidos envelhecerem e morrerem durante séculos, enquanto ele não envelhece um dia. A sua união com Trisha é vista por ele com um certo arrependimento por ter a noção que não vai envelhecer com ela, e não tem coragem de ser um pai afetuoso porque sabe que os seus filhos partirão enquanto ele permanecerá no mundo, sem ter envelhecido. É esse pensamento, esse medo da perda que terá eventualmente que sentir, que o impulsiona a deixar a família, na esperança de voltar outra vez mortal e de poder gozar da felicidade da vida familiar sem essa agonia constante e apreensão pelo futuro.

Vemos, assim, a semelhança da utilização do motivo da imortalidade como algo que desvaloriza a vida, pois impede que esta seja apreciada devidamente.

Consumição do indivíduo na busca pelo conhecimento

Temos, mais uma vez, um motivo borgiano, que demonstra o quanto o desejo por um conhecimento, em especial pelo conhecimento absoluto, consome o sujeito quando se torna obsessivo.

A título de exemplo, veremos o conto *O Aleph*, conto homónimo da antologia usada nesta dissertação, em que o protagonista toma conhecimento da existência de um Aleph na casa de um conhecido. Um Aleph é «um dos pontos do espaço que contem todos os pontos» (BORGES, 2013:165), e a sua contemplação é descrita da seguinte forma:

Nesse instante gigantesco, vi milhões de atos deleitosos ou atrozes; nenhum me assombrou tanto como o facto de todos ocuparem o mesmo ponto, sem sobreposição e sem transparência. O que viram os meus olhos foi simultâneo: o que transcreverei a seguir, sucessivo, porque a linguagem assim o é. (*idem*:169)

A descrição dada seguidamente pelo autor ocupa um grande bloco de texto, e é importante ter em mente que tudo foi visto em simultâneo.

A vítima da obsessão, porém, não é o protagonista, mas sim o seu conhecido, Carlos Argentino Danerí, que passou anos a observar o Aleph e deixou que a própria vida passasse por ele. Carlos ambicionava escrever a melhor obra literária de todos os tempos com os conhecimentos obtidos através da observação do portal místico, vendo os seus esforços frustrados.

Este fenómeno também é observado em *Fausto*, uma vez que a alma do protagonista é corrompida devido ao desejo de obter o conhecimento supremo, querendo conhecer e experimentar tudo o que o mundo tem para lhe oferecer. Esse desejo corrompe Fausto de tal modo que no final da obra, já cego e sem ter uma noção clara de quem realmente é, ainda procura novas vivências. De facto, se não fosse pela intervenção de Margarida, que o amou antes de ele se perder completamente, a alma de Fausto não obteria a salvação divina.

Em *Fullmetal Alchemist*, essa arrogância e esse desejo de conhecimento proibido é a causa da perdição dos irmãos Elric. Quando levado para o Portal da Verdade, no capítulo 23, volume 6, ao ser exposto aos conhecimentos secretos da alquimia, Edward consegue ultrapassar o choque e ainda pede que o levem mais adiante para ver mais. Só depois de regressar ao seu plano físico e de constatar que perdeu o seu irmão é que Edward se apercebe dos seus erros e de onde a sua obsessão por conhecimento o podem levar. Durante toda a obra, vemos que Edward luta consigo próprio para não sucumbir à tentação de voltar a cometer os mesmos erros em prol de obter mais conhecimento.

Mas a personagem que melhor ilustra a perda de sentido próprio como consequência de perseguir o conhecimento supremo é Homunculus. Homunculus renega

quem é e a sua essência ao criar para si um corpo humano com o poder da Pedra Filosofal feita em Cselkses. Como se isso não fosse suficiente, ao longo dos séculos Homunculus foi retirando de si as qualidades típicas dos humanos, os sete pecados mortais, personalizando-os como seus filhos. O seu objetivo final era abrir o Portal da Terra e da Lua para absorver deus, ignorando que o recipiente para conter tal poder, o seu corpo, era demasiado frágil. No final, ao contrário de Fausto, não há ninguém que interceda por ele, e Homunculus volta para dentro do Portal de onde saiu, para uma não-existência.

O duplo

Talvez um dos motivos literários mais complexos, segundo Nicole Fernandez Bravo o duplo manifesta-se na Literatura de diferentes formas, podendo ser usado como um duplo físico, ou seja, um gémeo conhecido ou desconhecido, psicológico, oposto em carácter, alma gémea, ou a verdade sobre si mesmo que o indivíduo não que encarar.

No conto *Os Teólogos* de Borges, o protagonista, Aureliano, tem uma relação de rivalidade com João de Panónia, um colega de profissão cujas ideias diferem largamente das suas. Na ocasião da morte de João, Aureliano reconhece semelhanças físicas entre os dois, e isso é algo que o perseguirá até à morte, juntamente com o facto das suas ideias se tornarem mais e mais semelhantes com as do teólogo falecido. A morte, assim, traria o reencontro de duas partes da mesma pessoa.

Neste caso existe um duplo físico que é complementar ao outro, com aspetos da sua personalidade a manifestarem-se no “original” após a sua morte para restaurar o equilíbrio cósmico.

Em *His Dark Materials* a existência de *daemons* pode ser vista como a materialização de um duplo interno. Na obra, a relação que tem mais ênfase é a de Lyra e o seu *daemon* Pantalaimon. Lyra e Pan são duas partes do mesmo indivíduo, uma humana e o outro animal, e as suas personalidades são diferentes mas complementares, visto que Pan é a essência da alma de Lyra. No mundo de Lyra, um *daemon* é algo de muito pessoal, sendo uma grande invasão do espaço de alguém tocar no seu *daemon*, podendo ser doloroso. Durante a infância, o *daemon* não tem forma fixa, e só com o passar do tempo é que as transformações constantes param, quando a personalidade de um indivíduo está formada. A sua forma definitiva pode trazer surpresa e desgosto, mas está lá para mostrar ao indivíduo quem ele realmente é, como um marinheiro explica a Lyra:

“Knowing what kind of person you are. Take old Belisaria. She’s a seagull, and that means I’m a kind of seagull too. I’m not grand and splendid nor beautiful, but I’m a tough old thing and I can survive anywhere and always find a bit of food and company. That’s worth knowing, that is. And when your daemon settles, you’ll know the sort of person you are.”

“But suppose your daemon settles in a shape you don’t like?”

“Well, then, you’re discontented, en’t you? There’s plenty of folk as’d like to have a lion as a daemon and they end up with a poodle. And till they learn to be satisfied with what they are, they’re going to be fretful about it. Waste of feeling, that is.” (PULLMAN, 2011:167)

Os *daemons* são, assim, uma representação do tal duplo interno, da verdade sobre o indivíduo que ele muitas vezes não quer enxergar, e cuja aceitação marca um ponto de viragem.

Semelhante ao que acontece em *His Dark Materials*, Mefistófeles, em *Fausto*, pode ser visto não como um demónio factual, mas como uma metáfora do lado mais negro de Fausto, que o impulsiona a sair da sua zona de conforto e de romper a comunhão com Deus para perseguir os seus próprios objetivos.

O encontro com o duplo é sempre um indicador de uma grande mudança. No caso das lendas associadas ao *doppelgänger*, o encontro com o duplo pode até ser um presságio de morte por não ser possível a existência de duas entidades iguais simultaneamente.

Harry Potter seque essa linha ao introduzir o motivo do duplo, sendo Harry o contraponto de Voldemort. A ideia desta duplicidade não se prende com aspeto físico, mas sim com as características internas destes personagens colocados em situações semelhantes, mas que escolhem caminhos opostos. Harry e Voldemort estão ligados pela seguinte profecia:

Aquele que detém o poder para derrotar o Senhor das Trevas aproxima-se... nascido daqueles que três vezes o desafiaram, nascido quando o sétimo mês finda... e o Senhor das Trevas vai marcá-lo como seu igual, mas ele possuirá um poder que o Senhor das Trevas desconhece... e terá de morrer às mãos do outro, pois nenhum pode viver enquanto o outro sobreviver... aquele que detém o poder para derrotar o Senhor das Trevas vai nascer quando o sétimo mês findar... (ROWLING, 2003:724)

O próprio Voldemort escolheu marcar Harry como seu igual, como seu duplo, por ambos serem meio-sangue, ou seja, possuírem sangue mágico e não-mágico. Esse estatuto de sangue foi decisivo na escolha de Voldemort, visto que a profecia poderia referir-se também a Neville, um colega de Harry, que era puro-sangue. Devido à perda dos pais,

Harry teve uma experiência de vida parecida à de Voldemort, visto que ambos foram vítimas de abuso físico e emocional e de negligência durante a infância, mas a arma que Harry possuía que faltava a Voldemort era a capacidade de amar. Sendo assim, o herói e o antagonista são duplos que representam opostos polares, e de forma a puderem viver sem restrições, um deles tem que sucumbir às mãos do outro.

Em *Fullmetal Alchemist* o motivo do duplo é explorado de diferentes formas. Como foi referido na primeira parte da dissertação, é bastante comum no *shonen* de ação/aventura existir uma duplicidade no protagonista, algo que foi referido como “dualidade do monstro”. Embora essa dualidade possa ser interpretada como duplicidade, não é disso que falaremos aqui. Em vez disso, a reflexão que se propõe prende-se com a noção explorada na segunda parte, em que se fala da Verdade como parte da identidade dos alquimistas. Tal como é o caso dos *doppelgängers*, o encontro com a Verdade resulta frequentemente na morte do indivíduo. No caso dos indivíduos, a Verdade é algo que assombra as suas memórias, servindo de lembrete dos erros cometidos e de tudo o que esses erros originaram.

No caso de Edward, os encontros que ele teve com a Verdade foram todos pontos de viragem na sua vida. O primeiro encontro deu-se logo após a tentativa de transmutação humana, o dia em que Edward perdeu tudo. O segundo encontro deu-se quando Edward tentava sair do estômago de Gluttony. Edward vê a Verdade e, logo a seguir, descobre que o corpo de Alphonse ainda existe, e esse evento reacende a esperança em Edward de devolver o corpo ao irmão, fazendo com que se empenhe ainda mais na sua missão. No terceiro e último encontro, Edward troca a sua capacidade de praticar alquimia por Alphonse, alterando a sua vida para sempre, e, simbolicamente, matando a parte da sua identidade que era o Fullmetal Alchemist.

Ao falarmos no duplo em *Fullmetal Alchemist*, é obrigatório falarmos, mais uma vez, da relação de Hohenheim e Homunculus, uma vez que o corpo de Homunculus é um clone perfeito de Hohenheim. Fisicamente idênticos, são polarmente opostos no que toca à personalidade.

A oposição destes dois personagens começa logo pelo caminho que seguiram depois do desastre de Cselkces, um para Este e o outro para Oeste. Depois, a prática diferente da alquimia e os ensinamentos transmitidos, Hohenheim especializando-se em

alquimia médica para ajudar os outros, e Homunculus dirigindo a prática da alquimia para as artes bélicas. Mas a diferença mais flagrante entre estes dois personagens é a forma como encaram a vida e a morte: Hohenheim quer voltar a ser mortal, Homunculus quer tornar-se um deus.

O reencontro dos dois é um presságio para a morte, e, realmente, desse encontro o sobrevivente é Hohenheim, que vem a falecer pouco tempo depois.

É curioso, porém, que os desenhos de Edward e do jovem Hohenheim, visíveis no capítulo 74, volume 19, sejam tão parecidos, resultando que Homunculus, ao absorver deus, deixe de ser o duplo de Hohenheim e passe a ser o duplo de Edward. De facto, na batalha final, retratada no capítulo 107, volume 27, os soldados dão a indicação que o alvo é o indivíduo que se parece com o Fullmetal – codinome de Edward no exército – realçando que a única diferença é Edward ter *automail* – uma prótese metálica ligada através de terminações nervosas. Nesse caso, o encontro com Hohenheim foi apenas o presságio, mas Homunculus encontrou o seu fim às mãos do seu recém-encontrado duplo, Edward. A duplicidade entre estes dois personagens também é justificada e visível, uma vez que também Edward, em tempos, desejou um poder igual ao de um deus, mas a sua motivação era trazer a mãe de volta à vida, não o poder por si só.

Perda da inocência

A perda da inocência é um motivo que está ligado à queda de Adão e Eva, estando presente em todas as reescritas deste evento. De certa forma é o que acontece em *His Dark Materials*, visto que, desde o início, sabemos que existe uma profecia que diz respeito a Lyra, que dita que a menina desempenhará o papel de Eva no novo mundo que se estabelecerá.

No caso de Lyra, a perda da inocência tem a ver com a fixação de Pó nela, assinalando o fim da sua infância, e o início do ciclo da sua vida em que o seu *daemon* deixaria de mudar de forma. Existem eventos que poderiam ser os responsáveis pela perda da inocência de Lyra, como testemunhar a morte de alguém, algo que aconteceu no primeiro livro, ou mesmo a sua separação do seu *daemon* no terceiro livro, mas o ponto de viragem que marca a perda da inocência de Lyra é o seu primeiro beijo.

Mas este motivo não aparece sempre de forma tão linear. Em *Harry Potter*, por exemplo, a perda da inocência de Harry nada tem a ver com referências ao pecado

original. A perda da inocência de Harry ocorre com o assassinato de Cedric Diggory, no final do quarto volume da saga, e com o regresso de Voldemort. O regresso de Voldemort é o marco não só da perda da inocência de Harry mas também dessa perda para o mundo, uma vez que simboliza o regresso de um mal absoluto e da eminência de uma nova grande guerra. De facto, é neste ponto que se dá a viragem da saga *Harry Potter* de Literatura Infantil para Literatura Juvenil.

Em *Fullmetal Alchemist* existem dois pontos importantes que resultam na perda total da inocência dos irmãos Elric. O primeiro acontecimento, obviamente, é a transmutação humana falhada com o objetivo de ressuscitar a mãe. O segundo, que vem para dar a estocada final, é a transformação de Nina numa quimera, e todos os acontecimentos que sucedem esse evento, no capítulo 5. Não conseguir realizar a transmutação fez com que Edward e Alphonse se apercebessem dos limites da alquimia, mas não serem capazes de ajudar Nina fê-los refletir sobre a sua condição como humanos.

A perda da inocência é um motivo que tem essa função: mudar a forma como o protagonista vê o mundo. Em *His Dark Materials*, Lyra perde a impulsividade e está disposta a sacrificar o que ela quer, ficar com Will, pelo que é certo, voltar ao seu mundo e selar todos os portais entre os mundos. Harry torna-se mais vigilante e tem que aprender a viver com o trauma de ver alguém morrer diante dos seus olhos, e isso afeta a forma como ele se relaciona com os outros, tornando-se mais isolado e recluso. Já em *Fullmetal Alchemist*, Edward chega à conclusão que é apenas um humano, incapaz de fazer o que quer que seja de importante.

Essa mesma conclusão é reformulada no final da obra, no entanto, significando que houve um processo de crescimento e maturação entre a altura em que Edward perde a inocência e a altura em que se torna, finalmente, adulto.

Perda de aptidões

Na sequência de retratar o herói como alguém imperfeito, o motivo da perda de aptidões surge para lhe dar uma maior humanidade e tornar o herói mais comum. A perda das aptidões pode ser voluntária ou um efeito natural do desenlace dos eventos de cada obra. Para retratar este motivo, serão usadas as mesmas obras do ponto anterior.

Em *Harry Potter*, no último volume, descobre-se que Harry conseguia falar serpentes não por ter havido uma passagem de poderes de Voldemort para Harry quando

este o tentou assassinar em bebê, mas sim porque Voldemort criara um horcrux que ficou preso no corpo de Harry. A capacidade de Harry falar com cobras e a ligação de pensamentos existente entre os dois opositores era uma consequência da parte da alma de Voldemort estar alojada em Harry. Sendo necessária a destruição de todos os horcruxes para tornar Voldemort mortal outra vez, quando o horcrux dentro de Harry foi destruído o rapaz perdeu esses poderes. As habilidades perdidas tinham sido úteis a Harry no passado, mas a perda das mesmas não constituiu um sacrifício, uma vez que Harry nunca as tinha desejado, e a perda ocorreu inconscientemente, no decurso da ação.

No caso de Lyra, de *His Dark Materials*, uma vez cumprida a sua parte na profecia, a sua afinidade com Pó foi diminuindo, e com ela a sua capacidade de ler e interpretar o aleiteómetro. Lyra estimava essa sua aptidão, e a sua perda pode ser vista como um sacrifício feito para crescer. No entanto, Lyra não se conforma, e decide fazer do aleiteómetro a sua área de estudo, para recuperar pelo menos parte da habilidade natural que possuía em criança.

Dos três, Edward, de *Fullmetal Alchemist*, é o único que sacrifica voluntariamente a sua habilidade para salvar o irmão. É Edward também que justifica esse sacrifício com a admissão de que nunca passou de um humano comum, e que enquanto tiver gente para o apoiar não precisa de alquimia.

5. Texto monstruoso – Alphonse, quimeras e *A Metamorfose*

Uma das grandes problemáticas abordadas em *Fullmetal Alchemist* é a questão da humanidade, ou seja, o que faz de alguém humano? Será uma questão de aparência física, ou será uma questão de essência não palpável? É fácil caracterizar alguém que comete atrocidades como inumano, mesmo sendo da espécie *homo sapiens*, mas quando as características como bondade, compaixão e sensibilidade são encontradas numa criatura de aspeto monstruoso, haverá essa mesma facilidade em afirmar que essa criatura possui humanidade?

No seu ensaio (*Fullmetal*) *alchemy: the monstrosity of Reading words and pictures in Shonen Manga*, Lesley-Anne Gallacher reflete no conceito de monstro, em como são criaturas improváveis e excessivas, que desafiam o que é visto como normal, e, por isso mesmo, algo com o qual o mundo não está preparado para interagir.

A obra *A Metamorfose* de Kafka toca nessa questão de uma forma muito subtil, ao acompanhar o percurso de Gregor após acordar no corpo de um inseto gigantesco, perdendo a capacidade de se comunicar com a família e passando a viver isolado.

Antes da transformação, Gregor fazia tudo de forma automática; era um funcionário exemplar porque assim tinha que ser, sustentava a família porque era o seu dever como filho mais velho, pretendia enviar a irmã para o conservatório para lhe dar um bom futuro, e todo o resto da sua vida era passado em função desses objetivos. Ao se transformar num inseto, Gregor não conseguia ir trabalhar, e teve que aprender a viver na sua nova condição, experimentando alimentos como se fosse a primeira vez até saber o que o seu corpo queria, experimentando as sensações provenientes de ter várias patas. Mas, estando afastado das suas obrigações profissionais, Gregor passou a estar mais em contacto com as suas emoções e sentimentos, tais como a solidão e a melancolia. Com isso, ficou também mais ciente do que os outros sentiam em relação a ele, e teve de aprender a lidar com esses sentimentos derogatórios.

Existem cenas descritas bastante intensas, como a agressão que Gregor sofre às mãos do pai no segundo capítulo. A falta de capacidade linguística de Gregor faz com que ele seja incapaz de tranquilizar a mãe, afligindo-a cada vez mais, e a descrição dada do que Gregor sente ao ver o pai é de um medo visceral, quase infantil, assustadoramente profundo, por ver ali que aquele homem que lhe deu a vida e que dependera tando dele estava agora disposto a matá-lo.

Outra cena bastante tocante é quando Gregor, praticamente no final da sua vida, ouve a irmã a tocar violino. É nesta cena que vemos o quanto a humanidade de Gregor transcende a de qualquer pessoa que se encontrava naquela sala. Gregor reflete em como planeava enviar a irmã para o conservatório, mas como nunca antes parara para ouvir a música que ela tocava. A emoção que o envolve é tanta que ele se esquece da sua forma hedionda só para se aproximar mais, ouvir mais de perto aquela música sublime que mais ninguém parecia apreciar.

Ao longo da obra, Gregor ganhou um sentido de si que antes não possuía. Foi isso que o levou a esconder-se enquanto a mãe e a irmã limpavam o seu quarto. Foi isso que o impediu de revidar a agressão do pai, por compreender o lado dos seus familiares. Foi isso que o fez apreciar pela primeira vez a música que a sua irmã produzia no violino. Foi isso que o levou a definhar até morrer, sem se esforçar para sobreviver, por saber que seria melhor para a sua família. E em contraste vemos as atitudes da sua família tornarem-se cada vez piores, e o que começou como pena gradualmente passa para exasperação, para frieza, culminando em crueldade. A metamorfose a que alude o título não se refere só ao aspeto físico de Gregor, mas às mudanças interiores que se deram em todas as personagens, que nos leva a questionar quem, apesar da aparência física, era o mais humano.

Alphonse Elric, de *Fullmetal Alchemist*, enfrenta um drama semelhante. Depois do acidente resultante da transmutação humana, Alphonse perde o seu corpo, mas Edward consegue fixar a alma do irmão numa das armaduras da coleção de Hohenheim. Apesar da companhia do irmão e das outras pessoas com quem os irmãos Elric interagem ao longo da obra, a existência de Alphonse é bastante solitária, pois não possuindo um corpo humano o rapaz não precisa de comer ou dormir, o que resulta em muitas horas de solidão. Sem um corpo, é impossível para Alphonse chorar e expressar fisicamente os seus sentimentos, mas, ao contrário de Gregor, o rapaz ainda se consegue expressar verbalmente.

Os irmãos Elric mantêm a condição de Alphonse em segredo, não só porque transmutação humana é um crime, mas também porque, ao descobrirem que Alphonse é uma alma sem corpo, as pessoas ficam assustadas e questionam a humanidade do rapaz.

O mesmo acontece com as quimeras humanas, humanos que foram submetidos a experiências pelas altas patentes militares, adquirindo características animais, dando-lhes uma aparência monstruosa. Algumas dessas quimeras desertaram o exército e juntaram-se a Greed no submundo, até serem chacinadas pelo próprio King Bradley e os seus homens, no capítulo 7. Outras continuaram a trabalhar com o exército, contrariadas, subordinadas a Kimblee por acharem que não têm escolha, como vemos no volume 18. Tanto no caso do primeiro como no do segundo grupo de quimeras, a razão que os impede de voltar a ter uma vida normal é a falta de aceitação que poderiam enfrentar por parte da família devido à sua aparência monstruosa.

Em todas estas situações, cria-se uma crise de identidade no indivíduo que ocupa o corpo estranho, quer seja a nível de não saberem se são o homem/a mulher ou o animal, ou, no caso de Alphonse e de outras almas fixadas em armaduras, apresentadas no capítulo 12, volume 3, se serão de facto humanos, se são reais, como observamos nos capítulos 13 e 14, volume 4.

Em contraste, existem os homunculi, que têm uma aparência no mínimo humanoide, como é o caso de Gluttony e Sloth, ou completamente humana – com a exceção da verdadeira forma de Envy, apresentada pela primeira vez no capítulo 51, volume 13 – mas cujas ações vão contra a sua aparência, matando e enganando sem mostrar nenhum tipo de remorso ou compaixão, sabendo o quanto estão a prejudicar os outros e ainda mostrando divertimento em relação ao sofrimento alheio. Nem mesmo entre eles existe algum sentimento bom, com exceção do relacionamento de Lust e Gluttony, não se mostrando abalados ao ver Homunculus destruir Greed, no capítulo 31, volume 8, ou a indiferença e frieza com que Pride mata Gluttony para absorver o seu poder e eliminar a sua fraqueza, no capítulo 87, volume 21.

Nesta categoria podemos também incluir Kimblee, que é humano mas demonstra um total desprezo pelos outros, idolatrando o caos e agindo para o criar, e as altas patentes militares, embora estes últimos simplesmente ignorem a realidade do sofrimento que causam, nem pensando nisso para facilitar o cumprimento dos seus objetivos.

Apesar do objetivo de Alphonse e das quimeras ser recuperarem os seus corpos humanos, tal como acontece em *A Metamorfose*, ao longo da obra o que observamos é que existem indivíduos sem um corpo humano que possuem mais humanidade do que muitos que, aos olhos de todos, seriam considerados humanos.

Reflexão sobre Banda Desenhada e Texto Literário

Não são apenas as quimeras e Alphonse Elric que podem ser vistos como monstros quando falamos de *Fullmetal Alchemist*. O próprio texto é quimérico por ser composto tanto por palavras como por imagens.

Na definição de monstro tratada anteriormente, Lesley-Anne Gallacher fala na estranheza causada pela criatura monstruosa, por ser algo incomum no mundo e por não haver uma abertura para a aceitação desta, estendendo essa análise para o campo da Literatura. Segundo Lessing, no seu ensaio *Laocoonte*, poesia e pintura, palavras e

imagens, são artes separadas que não se poderiam misturar, podendo comprometer a pureza de ambas. No entanto, na Banda Desenhada vemos palavras e imagens que não só se sobrepõem como se complementam, criando uma nova manifestação artística tão rica quanto as anteriores. Mas para críticos mais tradicionalistas, não há uma abertura para a aceitação destes monstros, e a Banda Desenhada fica relegada ao lugar de para-literatura.

Assim sendo, a reflexão feita anteriormente sobre a humanidade das personagens pode servir como base ao que é um texto literário. Na sua definição de texto literário, no *E-Dicionário de Termos Literários*, Carlos Serra faz uma reflexão sobre a dificuldade em definir um texto como literário ou não literário, iniciando com a seguinte orientação:

A definição da especificidade do texto literário pode partir dos seguintes princípios orientadores: (1) Tradicionalmente, o texto literário distingue-se do texto das ciências da história, da filosofia, da psicologia, sociologia, etc. Contudo, caracteriza-o um campo de acção criativa tal que pode ir buscar a todos os outros campos os termos que hão-de ajudar a construir a sua especificidade. (2) O texto literário é ao mesmo tempo igual a todos os outros (em termos de forma e estrutura) e diferente de todos (pela linguagem); é ao mesmo tempo igual a todos os outros (em termos de uso de uma linguagem) e diferente de todos (pela procura de uma forma e estrutura peculiares); é ao mesmo tempo igual a todos os outros (em termos de forma e estrutura e uso da linguagem) e diferente de todos (em termos de forma e estrutura e uso da linguagem). Vale este princípio complexo como o princípio dos paradoxos da definição referencial de literatura, que anula qualquer tentativa de institucionalização da literariedade como explicação do fenómeno literário. (3) O texto literário não é um registo linguístico efémero, pois tem por objectivo ser preservado na tradição oral e/ou escrita. Neste sentido, é intemporal. (4) Em relação ao leitor, por exemplo, a especificidade do texto literário pode dizer respeito ao efeito catártico que conduz à crença de que a literatura pode purificar e reeducar a sociedade (assim acreditaram os neo-realistas). (5) Em relação aos autores, tal especificidade, pode traduzir-se no facto de o texto literário poder ser expressivo (propriedade não formal, mas referente aos registos directos das experiências pessoais e do carácter do escritor) ou impessoal (criações que ofuscam a individualidade do escritor). No primeiro caso, estariam autores como Eça de Queirós ou Almeida Garrett; no segundo, os escritores surrealistas ou os concretistas, por exemplo. (6) O facto literário de um texto pode explicar-se como forma de persuasão (na tradição retórica, mas não na tradição da psicagogia sofisticada) simplesmente para apresentar um ponto de vista (Antero proudhoniano) ou para tentar mudar o mundo (o caso dos poetas futuristas, por exemplo).

Por seu lado, Carlos Ceia, no mesmo *website*, define para-literatura como:

Termo com que se designam todas as formas não canónicas de literatura que em regra geral não são aceites por certos eruditos, certas instituições académicas ou certos meios de comunicação

(...) remete para tudo aquilo que fica na margem de e não necessariamente tudo aquilo que não entra na categoria de um *clássico*, por exemplo.

E quanto a estes textos ainda acrescenta «não fica garantido que um género paraliterário não se torne numa dada época um género *maior* de literatura» uma vez que a opinião do leitor, muitas vezes, pode levar a uma reavaliação dos géneros, e que os critérios de avaliação e as instituições de legitimação mudam.

Tendo em conta *Fullmetal Alchemist* como uma obra, e analisando com base na orientação de Carlos Serra, observamos que:

1. Distingue-se do texto científico devido à criatividade empregada e à sua natureza ficcional;
2. Obedece aos princípios enunciados do uso da linguagem literária, sendo complexa e paradoxal no mesmo sentido dado por Serra;
3. A sua publicação física mostra o desejo deste texto ser preservado, e a sua mensagem pode ser considerada intemporal;
4. Da perspetiva do leitor, é um texto com uma mensagem capaz de reeducar a sociedade e o indivíduo;
5. Em relação ao autor, é tanto expressivo, por mostrar o ponto de vista adquirido da autora segundo a sua própria vivência (como as leis da troca equivalente e as “Leis de Briggs”), e é impessoal, uma vez que procura transmitir mensagens que vão além da sua individualidade, como a realidade da guerra;
6. O texto apresenta um ponto de vista sobre assuntos específicos, bem como de forma educativa para gerar mudança.

Carlos Serra fala também na intenção do autor como fator determinante para a existência de um texto literário, e, visto que a própria autora confessa ambicionar o Prémio Nobel da Literatura nos extras do volume 7, é justo assumir que era sua intenção criar um texto literário.

Sendo assim, a relegação de obras de Banda Desenhada como *Fullmetal Alchemist* para o plano de para-literatura prende-se apenas com a sua forma, e esquece-se muitas vezes que na Banda Desenhada as próprias imagens contam a estória, fazendo parte da narrativa, o que não acontece naquilo que é considerado tradicionalmente como texto literário. Mas, como foi questionado no ponto anterior, se não só a aparência define o que

é humanidade, será que a forma por si só pode definir o que não é Literatura, mesmo quando todos os outros critérios são cumpridos?

É necessário recordar o que Carlos Ceia disse, que «desprezar o papel do leitor na decisão do que deve ser literatura e o que deve ser paraliteratura pode ser inconsequente», e deve haver uma maior investigação neste género para descobrir as razões pelas quais atrai tantos leitores.

Parte IV – O papel da Literatura: *Fullmetal Alchemist* como uma ferramenta de transmissão de conceitos e eventos Históricos

A ação de *Fullmetal Alchemist* passa-se em Amestris, uma ditadura militar em constante confronto bélico com as nações vizinhas e com confrontos internos, geralmente entre populações e o exército. Visto que o protagonista da obra, Edward Elric, faz parte do exército como alquimista do Estado e interage diretamente com muitos membros desta instituição, a obra gira muito em torno do tema militar e da guerra.

A perspetiva transmitida por Arakawa sobre este assunto é clara: a guerra é algo de terrível que destrói as vidas de todos os intervenientes em diferentes graus. Essa perspetiva não é dita diretamente, mas sim mostrada ao longo de toda a obra, mas com maior exatidão no volume 15, onde observamos os relatos da Guerra Civil de Este e o Massacre de Ishval do ponto de vista de várias personagens: Scar, um sobrevivente ishvaliano, Riza Hawkeye, na altura acabada de sair da recruta, Roy Mustang, que foi considerado um herói nessa guerra, Dr. Marcoh e Dr. Nox, médicos que trabalharam em experiências humanas, abandonando os valores da sua profissão, Kimblee, que foi preso no rescaldo por cometer crimes contra o exército, e Yuri e Sarah Rockbell, médicos não afiliados ao exército que tratavam pacientes independentemente da facção a que pertenciam. Este capítulo terá como principal foco esse volume, ligando os acontecimentos deste a eventos que fazem parte da nossa História, tomando como base para esta reflexão os documentários *The Strangest Dream*, realizado por Eric Bednarski, e *Genocide: Worse than War*, dirigido por Mike Dewitt.

1. A alquimia e a ciência para fins bélicos

Os *hibakusha*², termo que designa os sobreviventes dos bombardeamentos em Hiroshima e Nagasaki, procuram transmitir a filosofia que ninguém merece sofrer um bombardeamento nuclear, e quando dizem ninguém incluem toda a gente, mesmo aqueles que possam considerar inimigos, tal foi o inferno que viveram devido aos bombardeamentos. O uso da bomba atómica e os seus efeitos é algo que está sempre presente na memória do povo japonês, e, por isso mesmo, nos *media* de entretenimento as alusões a este acontecimento proliferam. A primeira e mais emblemática obra sobre

² O termo traduz-se literalmente para “pessoas afetadas pela explosão”.

este acontecimento é o *manga Barefoot Gen*, o relato biográfico de Keiji Nakazawa sobre o que aconteceu em Hiroshima. Obras mais contemporâneas apenas fazem alusão a este fenómeno, ao referirem poderes capazes de dizimar vidas e deixar mazelas permanentes aos sobreviventes dentro dos universos que criam. *Fullmetal Alchemist* insere-se nessas obras.

Como vemos durante a obra, os alquimistas do Estado têm acesso a uma altíssima bolsa anual e recursos que doutra forma estariam interditos para efetuarem as suas pesquisas. Em troca, caso sejam chamados para o campo de batalha, deverão servir como armas humanas de destruição massiva. A chamada dos alquimistas para a Guerra Civil de Este foi o ponto de viragem de uma guerra para um massacre. Mas a pior arma usada no campo de batalha foi a Pedra Filosofal, que aumentava a capacidade destrutiva do alquimista exponencialmente.

Os alquimistas do Estado são uma metáfora para o uso de cientistas na produção de armas de destruição massiva, quer estas sejam atómicas, químicas ou biológicas. E há uma grande aproximação entre o personagem Tim Marcoh, um dos criadores da Pedra Filosofal, com Joseph Rotblat, um dos membros do Manhattan Project, do qual resultou a primeira bomba atómica.

O documentário *The Strangers Dream* é uma biografia de Joseph Rotblat, o físico polaco que abandonou o Manhattan Project e passou a vida a batalhar pelo desarmamento nuclear, sendo laureado com o Prémio Nobel da Paz em 1995.

A intenção de Rotblat em trabalhar na bomba atómica era impedir que os alemães obtivessem essa tecnologia primeiro, para servir de impedimento para mais investidas nazis. Ao saber que os alemães estavam longe de conseguir completar a bomba, e ao desconfiar das intenções militares por trás desse projeto, Rotblat decidiu abandonar o projeto, um ato que muitos viram como suspeito, ficando Rotblat com o rótulo subentendido de traidor.

Rotblat sabia que o projeto seria concluído e que a bomba atómica seria criada, mas ficou destroçado com a notícia de que a bomba tinha sido detonada numa povoação, vitimizando milhares de civis. A partir daí, Rotblat tomou interesse pela investigação do uso de radiação na medicina, fundou as Conferências de Pugwash em conjunto com outros cientistas, conferências com o objetivo de debater medidas para reduzir os testes de armas de destruição massiva e medidas diplomáticas para evitar o uso das armas já

existentes. Rotblat dedicou a sua vida à obtenção da paz, não vacilando mesmo quando confrontado com tentativas de censura por parte de governos ou acusações de espionagem que colocavam a sua vida em risco.

Vagamente inspirado nesta admirável personalidade, temos o personagem Tim Marcoh, de *Fullmetal Alchemist*. Como é retratado no volume 15, Marcoh era um dos cientistas da equipa que descobriu a fórmula para a criação de uma Pedra Filosofal. As experiências conduzidas utilizaram soldados de origem ishvaliana a quem tinha sido dada ordem de prisão e ishvalianos prisioneiros de guerra, e as suas vidas foram o ingrediente principal para criar as Pedras. Quando Marcoh descobriu que tinha sido dada a ordem para testar a força das Pedras em batalha, e que o manuseador da substância seria Kimblee, um alquimista especializado em destruição completamente sem escrúpulos, Marcoh roubou uma das Pedras criadas e fugiu. Usar as vidas de ishvalianos para fabricar uma Pedra Filosofal era atroz só por si, mas essa mesma Pedra iria ser usada contra o povo do qual os sacrifícios eram provenientes, ou seja, a energia das almas daqueles ishvalianos seria usada para a destruição do próprio povo e da própria terra.

Como é mostrado no capítulo 8, volume 2, Marcoh mudou de nome para Mauro, refugiou-se numa aldeia da região Este, e dedicou a sua vida e a Pedra Filosofal que tinha na sua posse para ajudar as pessoas, voltando à prática de medicina. No final da obra, Marcoh pede a Mustang para viver com o povo ishvaliano de modo a ajudá-los, praticando medicina e ajudando a reconstruir a pequena nação, perdendo qualquer vínculo com o exército.

Existem diferenças substanciais nos percursos de Rotblat e Marcoh. Para começar, Rotblat nunca viveu escondido, encarando de frente todos os obstáculos que enfrentou ao longo da sua carreira para dar a conhecer a todos a verdade sobre os efeitos da radiação produzidos pelas armas usadas. Em segundo, Rotblat não precisou de ver o mal acontecer diante dos seus olhos para se afastar do projeto, enquanto Marcoh participou na manufatura da Pedra filosofal. Mas as escolhas feitas por ambos após o uso da sua criação como arma foram muito semelhantes. Ambos dedicaram as suas vidas e o seu talento científico para ajudar os outros e para tentar fazer do mundo um lugar melhor.

O ponto que tanto a pessoa real como o personagem fictício querem transmitir é a ética que os cientistas devem desenvolver para escolherem para que fim querem trabalhar, e que o uso da ciência para a guerra e para a construção de armas é algo prejudicial à

humanidade. Além disso, ambos transmitem o significado de responsabilidade científica que trava o impulso de obter mais armas destrutivas como mecanismo de defesa. Infelizmente, como vemos através da História, apesar da bomba atômica ter causado um grande nível de destruição, a ciência não parou aí, e mais armas mais mortíferas foram criadas, armas mais compactas mas capazes de matar mais, de causar mais danos. Governantes que mandam a detonação das bombas e aqueles que “primem o gatilho” têm responsabilidade, mas os cientistas que criaram essas armas também têm.

A carreira de Rotblat seguindo a II Guerra Mundial e a escolha de caminho de Marcoh no final da obra são ambas formas de alertar para a responsabilidade que deve ser inculcada nos cientistas e também uma maneira de compensar pela contribuição que ambos prestaram na criação das armas já referidas.

2. O Estado de Amestris e o Massacre de Ishval

Em *Fullmetal Alchemist*, Amestris é uma nação fortemente militarizada que cresceu a anexar pequenos territórios à sua volta, até se tornar uma grande e poderosa nação capaz de rivalizar com as que a rodeavam. Os crimes severamente puníveis, podendo até resultar na execução do criminoso, incluem transmutação humana, por ser um crime contra a própria natureza, transmutação de ouro, pela forma como pode desestabilizar a economia, e oposição ao exército. Devido ao último crime mencionado e à coexistência de várias etnias no mesmo território, Amestris é um país propenso a revoltas populares, que podem escalar para confrontos mais graves. Para evitar grande parte desses conflitos, as altas patentes militares, ou seja, quem está à frente do país, é bastante diverso, como vemos no capítulo 85, volume 21, existindo representantes de diversas etnias.

No ponto anterior, mencionámos o comportamento diferente de Marcoh em relação ao de Joseph Rotblat. Essa diferença, de desertar e viver nas sombras em oposição a desertar e receber de frente os desafios que esta opção traz, deve-se à lei de Amestris, que condena à morte desertores e opositores das ordens militares. Rotblat era polaco, naturalizado britânico, e se na altura da II Guerra Mundial estivesse a trabalhar no Bloco Este num núcleo de cientistas russos, talvez o seu destino fosse semelhante ao de Marcoh. Essa foi uma das razões que levaram Rotblat a levar a família para Inglaterra após a guerra, para estes não terem as suas vidas ameaçadas pelo bloco soviético em troca de informações que Rotblat pudesse possuir.

Em *Fullmetal Alchemist*, o único caso de deserção mostrado que não foi punido como previsto pela lei é o de Alex Armstrong, que desertou da guerra de Ishval ao ver o massacre de inocentes, mas a falta de punição deve-se à posição social e económica da sua família, uma das mais ricas de Amestris. Apesar de não ser dito na obra, é possível deduzir que a família Armstrong é uma das principais financiadoras do exército, e, sendo Alex o herdeiro da família, executá-lo seria cortar automaticamente os fundos provenientes da família Armstrong. Mesmo assim, Alex nunca evolui na sua carreira militar, permanecendo com o título de major equivalente ao seu estatuto de alquimista do Estado, e nunca lhe é atribuída nenhuma posição de liderança relevante. Alex trabalha na Central, muitas vezes perto do próprio Führer, mas esse facto não é algo que provém de prestígio, mas sim uma vigia próxima para evitar mais constrangimentos.

O caso de Amestris é muito semelhante ao da antiga Jugoslávia. A Jugoslávia também abarcava em si muitas etnias diferentes, como bósnios, sérvios, croatas, eslovenos, e até rivais, principalmente no que diz respeito a etnias total ou parcialmente muçulmanas, pelo que a tensão que cresceu e despoletou guerras não parece tão surpreendente, levando à prática de genocídios como na Bósnia, entre 1992 e 1995, e no Kosovo, entre 1998 e 1999. Estas campanhas são muito semelhantes à Guerra Civil de Este e do Massacre de Ishval, relatados em *Fullmetal Alchemist*, e essas semelhanças tornam-se mais flagrantes ao vermos os documentários *Genocide: Worse than War*, dirigido por Mike Dewitt, e *Yugoslavia: The avoidable war*, dirigido por George Bogdanich.

Tanto na situação da Bósnia e Herzegovina como na situação do Kosovo, ambos territórios queriam a independência da Jugoslávia, que se começara a desintegrar desde a queda do muro de Berlim, e cujas tensões étnicas escalaram desde a morte do general Tito em 1980. Guerrilhas formaram-se para combater a força militar Servia, no comando de Slobodan Milosevic. A guerra foi bilateral até serem ordenadas “limpezas étnicas”, que tinham como alvo também civis inocentes, instaurando o terror, resultando na morte de milhares e na saída do território de milhares de refugiados. Para garantir o sucesso destas campanhas, indivíduos com idade e capacidade física para lutar eram separados dos outros civis, e eram os primeiros a serem executados, garantindo que a hipótese de haver gente a rebater os ataques diminuísse drasticamente.

Em Amestris, a tensão entre Ishval e Amestris estava a crescer, uma vez que os primeiros queriam novamente a sua independência. A guerra estalou quando um militar

amestriano matou, alegadamente por acidente, uma criança ishvaliana. A guerra era lutada pelas duas facções, o exército de Amestris e a resistência ishvaliana, que recebia armas e mantimentos da nação Aerugo, a sul. Até o Presidente Bradley assinar o Decreto Presidencial #306, que enviava os alquimistas do Estado para a frente da batalha, em Ishval, dando início à limpeza étnica. Para separar os guerreiros dos civis, barreiras e corredores eram criados por meios alquímicos.

À semelhança dos acontecimentos na Bósnia no início da década de 90, a ajuda externa que poderia impedir um massacre étnico foi negada ou não chegou a tempo. No caso da Bósnia, a intervenção das Nações Unidas foi tardia, e a prisão do responsável pelo genocídio só se deu anos depois, quando já não se encontrava numa posição de poder tão grande. Já na ficção, foi negado refúgio político e cessaram as ajudas à resistência ishvaliana assim que Amestris negociou uma trégua com Aerugo. Isto demonstra que, muitas vezes, os interesses políticos impedem a ação e a defesa de vítimas deste tipo de crime.

Como Daniel Goldhagen diz no documentário *Genocide: Worse than War*, um genocídio não é algo que simplesmente acontece, é algo premeditado por alguém, que manipula o povo para a sua realização porque acha que vai sair impune. No caso do que aconteceu na Jugoslávia, a antiga rivalidade étnica e religiosa foi explorada para acender o ódio entre etnias, levando à desumanização do grupo visado, e, consequentemente, a que as ordens de matança de mulheres e crianças fossem aceites. Em *Fullmetal Alchemist*, a guerra civil durou sete anos antes do Decreto #306 ser emitido. Durante esses sete anos, militares de origem ishvaliana foram presos para serem investigados, depois civis ishvalianos que viviam noutras regiões foram levados de volta para a terra natal, para serem colocados em campos de prisioneiros, e com isso as altas patentes militares conseguiram instigar o preconceito e a desconfiança quanto a esta etnia.

Tanto num ponto como no outro, nos documentários analisados é dada ênfase à escolha e à responsabilidade de quem tira as vidas dos outros, como já foi referido. Os documentários falam da ideia assustadora de existirem pessoas, seres humanos, que obtiveram prazer com estes atos atrozes, que gostavam de matar, e, muitas vezes, de prolongar o sofrimento das vítimas. *Fullmetal Alchemist* explora esse tipo de indivíduo no personagem Kimblee, que descreve o som dos gritos e de prédios a serem explodidos como sinfonias. Quanto aos outros personagens que fizeram parte do massacre, Arakawa não utiliza o facto de estarem a cumprir ordens como uma desculpa para as atrocidades

cometidas, e estes personagens assumem a sua culpa e estão cientes que um dia vão ter que enfrentar um julgamento pelos seus crimes, como já foi falado no capítulo anterior.

O foco, mais uma vez, está na escolha. Muitas vezes, a escolha do soldado pode levar à sua morte, mas a escolha de cometer genocídio é uma escolha que não passa diretamente pelo soldado, é algo que vem dos governantes, que saem impunes muitas das vezes. Para evitar que essas escolhas sejam feitas, havendo a oportunidade para isso, passa pelo povo escolher quem os deve representar, para evitar que desgraças como genocídio aconteçam.

3. O uso dos *media* para a transmissão de valores

Temas como os efeitos de armas de destruição massiva ou genocídio não são fáceis de abordar em conversa, principalmente com crianças e pré-adolescentes. De facto, a abordagem destes temas deve ser feita com cuidado, uma vez que os factos e as imagens que retratam estes acontecimentos são chocantes. O ideal seria sempre não expor os mais jovens a estes acontecimentos, mas estes são temas do nosso mundo, e que fazem parte da nossa atualidade.

Assim, dar conhecimento destes acontecimentos e destes assuntos a crianças em idade escolar não só se torna essencial como também deve servir como uma ferramenta para transmitir mensagens de tolerância e ensinar a pensar criticamente quando o medo é invocado. Mostrar imagens reais pode chocar demasiadas pessoas, mesmo em idade adulta, e é por isso que os *media* de entretenimento como a Literatura e a ficção em geral se tornam importantes. Estes *media* ilustram estes acontecimentos, apresentam personagens com quem o espetador estabelece uma ligação, e isso facilita a transmissão de factos encobertos pela camada ficcional. Mas dessa ficção também se podem retirar mensagens do que é certo e errado, podem ser retirados exemplos de códigos morais a adotar e a ignorar.

Vivemos numa era de conflitos localizados, e existem notícias de crimes que atentam contra a dignidade humana quase diariamente. Desses conflitos, surgem medos e surge a discriminação contra grupos específicos. A História é cíclica, e ao olharmos para trás vemos que estes são elementos perigosos para a escalção de gravidade de confrontos. A melhor forma de evitar catástrofes como as que foram faladas neste capítulo

é através da educação da população, começando pelas crianças. E não se deve negligenciar o papel da educação informal, ou seja, o papel dos *media* de entretenimento, que, chamando mais à atenção dos mais jovens, é um bom meio para transmitir valores como a tolerância, a solidariedade e a aceitação.

Neste caso, convém clarificar como o papel dos *media* é importante na educação, não desvalidando a educação formal. Através da educação formal, as crianças e jovens aprendem os factos, aprendem os acontecimentos, e são avaliados com base nessa aprendizagem. Por muito que seja importante saber a informação passada e a avaliação consistir em testar os conhecimentos obtidos, algo se perde no processo. Vemos que, muitas vezes, os alunos limitam-se a decorar a informação para reproduzi-la num teste, não a assimilando verdadeiramente o significado da informação transmitida. Numa abordagem mais informal, como através de ficção ou mesmo documentários, em que o conhecimento não será avaliado, a assimilação é melhor, também por não se limitarem apenas ao relato de factos e eventos mas também por darem a perspetiva individual e humana, quer seja através de testemunhos de pessoas que viveram esses acontecimentos ou através da experiência de personagens fictícias com quem o espetador estabelece uma ligação. A educação informal vem, assim, colmatar as falhas da educação formal.

Devido ao tratamento dado aos temas falados neste capítulo, *Fullmetal Alchemist* é um bom exemplo de uma obra a ser usada para fins pedagógicos, sendo capaz de demonstrar os efeitos da guerra nas duas partes envolvidas, mostrando personagens queridas pelo leitor a assumir a responsabilidade dos seus atos, e a importância de não julgar os outros por critérios como etnia ou religião, desencorajando a corrupção e dando meios para facilitar a sua identificação.

Como foi referido no primeiro capítulo desta dissertação, é comum encontrar temas relacionados com a guerra e os seus horrores nos *manga shonen* de ação e aventura, focando nos males que a guerra traz. Tal como foi visto neste capítulo, devido à História do Japão, nomeadamente no final da II Guerra Mundial, a perspetiva explorada com mais sucesso é a perspetiva pacifista. Essa perspetiva, no entanto, não é sinónimo de passividade, e é frequente que estas obras de entretenimento instiguem o pensamento crítico e façam o leitor questionar regimes de governo e meios de disseminação de informação.

Aliás, quando foi feita a análise dos arquétipos tendo em conta outras obras literárias com o mesmo público-alvo, verificámos que o arquétipo do ditador é usado com o fim de demonstrar os efeitos de um governo totalitarista. O papel dos *media* também é explorado em *Fullmetal Alchemist*, aquando da tentativa de golpe de estado nos últimos capítulos. Verifica-se que quem controla a informação que é transmitida é quem realmente tem poder sobre o povo, e, por outro lado, que o povo nunca tem acesso a toda a informação porque esta é controlada por alguém. Ao mostrar esta faceta dos meios de comunicação, estas obras incentivam o leitor a não acreditar logo à partida e sem questionar a informação que chega até ele, levando à busca de outras fontes de informação que o façam decidir no que deve acreditar e a escolher o próprio caminho a seguir.

Posto isto, apesar de ser ficção, conclui-se que *Fullmetal Alchemist*, e obras semelhantes, um *manga* com a principal função de entreter, transmite ideais pacifistas e encoraja o leitor a questionar o mundo que o rodeia, sendo uma boa ferramenta para a formação cívica dos jovens que constituem o seu público demográfico.

Conclusão

Nesta dissertação, mostramos como *Fullmetal Alchemist* reescreve e reinventa mitos e obras literárias do ocidente, deslocando-os para uma arte tipicamente japonesa, o *manga*, e para o mundo ficcional de *Fullmetal Alchemist*. Ficou também demonstrado que alguns dos temas abordados evocam eventos históricos, levando à reflexão por parte do leitor sobre o mundo que o rodeia.

Na primeira parte, ficaram assentes as diferenças entre *Fullmetal Alchemist* e obras do mesmo género no mesmo *medium*, o *manga*, explicitando que as diferenças não são tanto de cariz estrutural, visto que a forma de serialização é coincidente, mas sim mais a nível de influências temáticas e nas relações entre personagens. Note-se, porém, que alguns dos temas abordados e a forma como essa abordagem é feita são algo de tipicamente japonês, tendo havido, por isso, uma necessidade de incluir contos tradicionais e mitos do país de origem da obra.

Na segunda parte ficou demonstrada a relação entre mitos greco-romanos e *Fullmetal Alchemist*, desde pela forma de alusão até à reescrita desses mitos, numa mistura de modelos ocidentais e orientais. A relação entre a obra e os mitos associados à alquimia europeia também ficou comprovada, dando para observar a fidelidade da autora a estes mitos quando criou o universo de *Fullmetal Alchemist*.

Quanto às relações com a literatura analisadas na terceira parte, ficaram provadas as afinidades temáticas entre *Fullmetal Alchemist* e obras como *Fausto*, de Goethe, e *A Metamorfose*, de Kafka, desafiando a ideia de que o género de ação e aventura não aborda temas de grande profundidade, algo a que é dado mais ênfase na secção correspondente às novas conceções de arquétipos nas obras de literatura infantojuvenil do mesmo género. Ficou ainda demonstrada a afinidade de motivos e de abordagem destes entre *Fullmetal Alchemist* e os contos de Borges, bem como das outras obras já referidas.

No último capítulo da dissertação, a análise feita demonstra como eventos da História podem ter influência na construção de ficção, e, por outro lado, como a ficção pode contribuir na construção de mentalidades.

Posto isto, os objetivos da dissertação foram cumpridos. Existem, no entanto, pontos que podem ser mais explorados, como é o caso da última parte da dissertação.

Esse ponto pode ser alvo de uma investigação mais pormenorizada na área da Educação e com a implementação de conhecimentos de Sociologia, por exemplo.

Um estudo interessante seria, também, uma análise de *Fullmetal Alchemist* a par de obras de banda desenhada ocidental, evidenciando as diferenças e semelhanças estruturais e temáticas, como, aliás, estava inicialmente planeado. Para isso, porém, teria que ser feito um estudo sobre as diferenças gerais entre bandas desenhadas orientais e ocidentais, e a evolução de ambas ao longo do tempo e a influência que estas exercem umas nas outras, pelo que, nesta dissertação, isso acabaria por ocupar tempo e espaço que comprometeriam o cumprimento dos outros objetivos propostos, que eram mais relevantes na opinião da autora.

Outro estudo que poderia ser feito tendo esta dissertação como ponto de partida seria uma análise nos mesmos moldes, mas incluindo outras obras de Hiromu Arakawa, explorando os motivos recorrentes utilizados pela autora.

Referências Bibliográficas

Corpus

- ARAKAWA, Himoru (2013-2014). *Fullmetal Alchemist*. San Francisco, CA, USA: Viz Media. Omnibus Editions. (Vol. I-IX).
- BORGES, Jorge Luís (2013). *O Aleph*, (1ª ed). Lisboa: Quetzal
- DEFOE, Daniel (2010). *Robinson Crusoé*. London, UK: CRW Publishing
- GOETHE, Johan Wolfgang (1990). *Fausto*. Alfragide: Ediclube
- GRIMAL, Pierre (2009). *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*. Lisboa: Difel
- KAFKA, Franz (2011). *A Metamorfose* (8ª ed). Lisboa: Editorial Presença
- KISHIMOTO, Masashi (1999-2014). *Naruto*. Disponível em:
<http://www.mangapanda.com/93/naruto.html>
- PULLMAN, Philip (2011). *His Dark Materials*. London, UK: Scholastic. Boxset Edition.
- ROWLING, J.K. (2001). *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (16ª ed). Lisboa: Presença
- _____ (2002). *Harry Potter e a Câmara dos Segredos* (15ª ed). Lisboa: Presença
- _____ (2002). *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (13ª ed). Lisboa: Presença
- _____ (2002). *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (7ª ed). Lisboa: Presença
- _____ (2003). *Harry Potter e a Ordem da Fénix* (1ª ed). Lisboa: Presença
- _____ (2005). *Harry Potter e o Príncipe Misterioso* (1ª ed). Lisboa: Presença
- _____ (2007). *Harry Potter e os Talismãs da Morte* (1ª ed). Lisboa: Presença
- TORIYAMA, Akira (1984-1995). *Dragon Ball*. Disponível em:
<http://www.mangapanda.com/105/dragon-ball.html>

Documentários:

- BEDNARSKI, Eric (Diretor). (2008). *The Strangest Dream* [documentário]. Disponível em: <http://topdocumentaryfilms.com/strangest-dream/>
- DEWITT, Mike (Diretor). (2009). *Genocide: Worse than War* [documentário]. Disponível em: <http://topdocumentaryfilms.com/genocide-worse-than-war/>

Bibliografia

- ALLEN, Graham (2005). *Intertextuality*. NY: Routledge
- AQUINO, São Tomás de (2000). *Tratado da Pedra filosofal e Tratado sobre a Arte da Alquimia*. Fim de Século
- BRUNEL, Pierre & CHEVEREL, Yves (2004). *Compêndio de Literatura Comparada*. Lisboa: Fundação Caloust Gulbenkian
- CAMPBELL, Joseph (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton, NJ: Princeton University Press
- CENTENO, Yvette (1987). *Literatura e Alquimia: Ensaios*. Lisboa: Presença
- GRAVETT, Paul (2004). *Manga: Sixty years of Japanese comics*. London: Laurence King
- GROENSTEEN, Thierry (2011). *Bande Dessinée et Narration*. Paris: Presses Universitaires de France
- HOLMAYARD, E. J. (1957). *A Alquimia*. Lisboa: Editora Ulisseia
- JUNG, Carl Gustav (2004). *Psychologie et alchimie*. Paris: Buchet Chastel
- KAWAI, Hayao (1996). *The Japanese Psyche: major motifs in the Fairy Tales of Japan*. Woodstock, CT: Spring Publications
- _____ (1995). *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon
- KRISTEVA, Julia (1978). *Semeiotike: recherches pour une sémanalyse*. Paris: Editions du Seuil
- PRINCE, Gerald (1987). *A Dictionary of Narratology*. Aldershot: Scolar Press
- REIS, Carlos & LOPES, Ana Cristina M. Lopes (1996). *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Almedina
- SHAEFFER, Katherin H. (2009). *Stages of Transmutation: The Visual Rhetoric of Alchemy in Sequential Art* (Dissertação de mestrado). University of Florida, USA

Documentários:

- Documentário (2000). *The Moment in Time: The Manhattan Project*. Disponível em: <http://topdocumentaryfilms.com/manhattan-project/>
- Documentário (2007). *The Wehrmacht*. Disponível em: <http://topdocumentaryfilms.com/wehrmacht/>

BOGDANICH, George (Diretor) (1999). *Yugoslavia: The avoidable war* [documentário]. Disponível em: <http://topdocumentaryfilms.com/yugoslavia-the-avoidable-war/>

MALAGURSKI, Boris (Diretor) (2009). *Kosovo: Can you Imagine?* [documentário]. Disponível em: <http://topdocumentaryfilms.com/kosovo-can-you-imagine/>

WILMSHURST, Paul (Diretor) (2005). *History of World War II: Hiroshima* [documentário]. Disponível em: <http://topdocumentaryfilms.com/history-of-world-war-ii-hiroshima/>

Artigos:

BIRKEN, Jacob (2015). *Set Pieces. Cultural Appropriation and Search for Contemporary Identities in Shonen Manga*. In C. Ayata & I. Hauge (Eds.) *Representing Multiculturalism in Comics and Graphic Novels* (pp. 146-159). New York, NY, USA: Routledge

BOYER, Régis (1997). *Arquétipos*. In P. Brunel (Ed.) *Dicionário de Mitos Literários* (pp 89-94). Rio de Janeiro: José Olympio

BRAVO, Nicole Fernandez (1997). *Duplo*. In P. Brunel (Ed.) *Dicionário de Mitos Literários* (pp 261-288). Rio de Janeiro: José Olympio

DABEZIES, André (1997). *Fausto*. In P. Brunel (Ed.) *Dicionário de Mitos Literários* (pp 334-341). Rio de Janeiro: José Olympio

DRUMMOND-MATHEWS, Angela (2010). *What boys will be: A Study of Shonen Manga*. In T. Johnson-Woods (Ed.) *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (pp. 62-76). New York, NY, USA: Continuum

GALLACHER, Lesley-Anne (2011). *(Fullmetal) alchemy: the monstrosity of reading words and pictures in Shonen Manga*. *Cultural Geographies*, 18(4), pp. 457-473

MATIÈRE, Catherine (1997). *Golem*. In P. Brunel (Ed.) *Dicionário de Mitos Literários* (pp 407-420). Rio de Janeiro: José Olympio

SILVA, Sara Joana (2015). *A Figura do Idiota no Anime*. In C. Álvares, A. L. Curado & S. Guimarães de Sousa (Eds.) *Figuras do Idiota. Literatura, Cinema, Banda Desenhada*, (pp. 169-178). Vila Nova de Famalicão: Húmus

THEISEN, Nicholas A. (2011). *Declassifying the Classical in Japanese Comics: Osamu Tezuka's Apollo's Song*. In G. Kovaks & C.W. Marshall (Eds.) *Classics and Comics*, Oxford: Oxford University Press

VUILLEMIN, André (1997). *Ditador*. In P. Brunel (Ed.) *Dicionário de Mitos Literários* (pp 249-254). Rio de Janeiro: José Olympio

Páginas Web:

CEIA, Carlos: s. v. "Para-literatura", *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, <http://www.edtl.com.pt>, consultado a 7 de setembro 2016

LITERARY DEVICES, (s.d.). *Theme*. Consultado em 30 de Agosto de 2016, em <http://literarydevices.net/theme/>

LITERARY TERMS, (s.d.). *Theme*. Consultado em 30 de agosto de 2016, em <http://literaryterms.net/theme>

LITERARY TERMS AND DEFINITIONS, (s.d.). *Adventure Novel*. Consultado a 13 de agosto de 2016, em https://web.cn.edu/kwheeler/lit_terms_A.html

MORGADO, Maria Margarida: s. v. "Romance de Aventura", *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, <http://www.edtl.com.pt>, consultado a 13 de setembro 2016

SERRA, Carlos: s. v. "Texto Literário/Texto Não Literário", *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, <http://www.edtl.com.pt>, consultado a 7 de setembro 2016

THE FREE DICTIONARY, (s.d.). *Adventure Literature*. Consultado em 13 de agosto de 2016, em <http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Adventure+Literature>